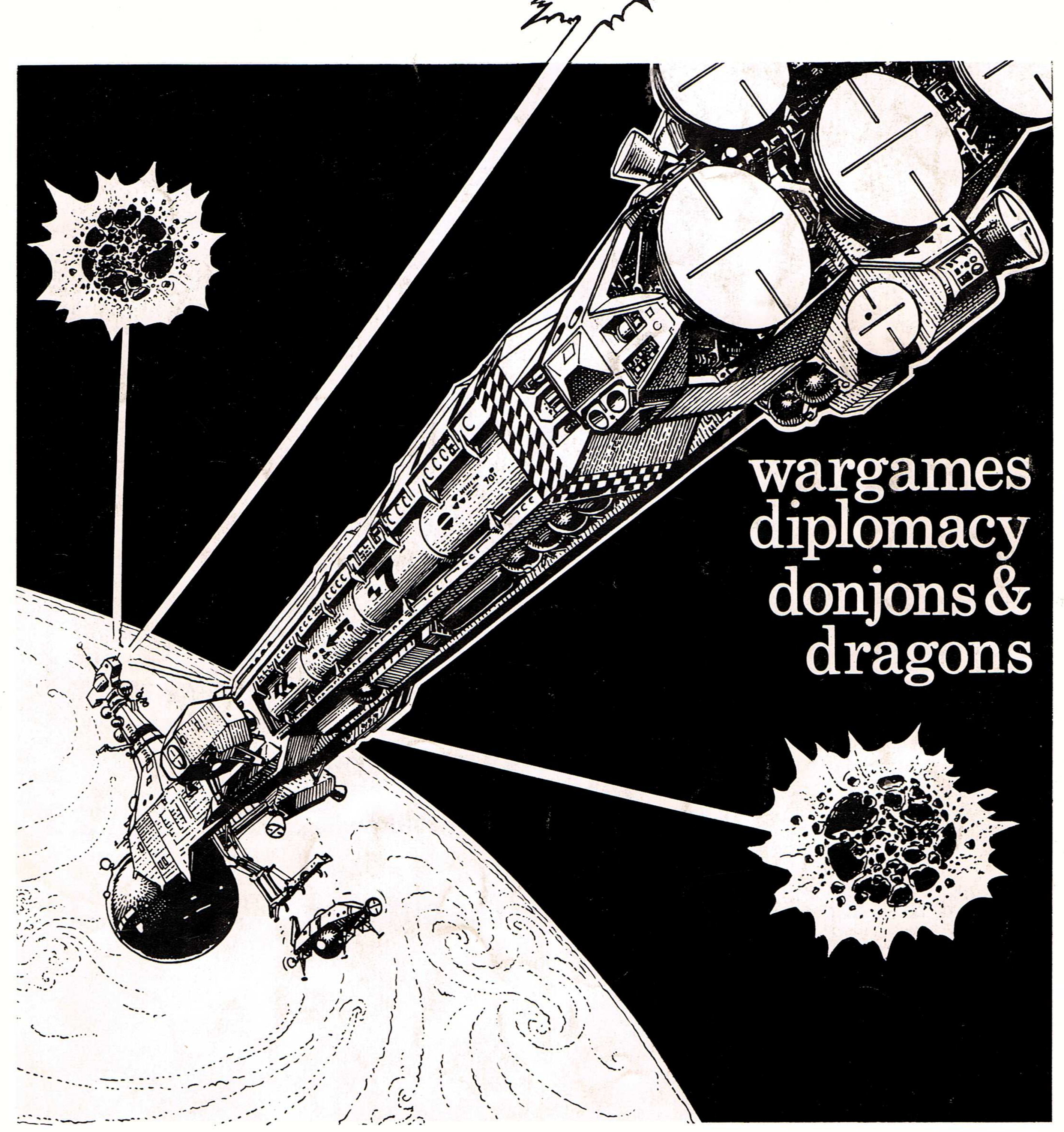
Trimestriel
Juin 81

9F/N°4
SUISSE 4 FS
BELGIQUE 65 FB
CANADA 2,25 $C
USA 2 $

CASUS BELLI

Le magazine des jeux de simulation



CASUS BELLI n° 4
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Tél. : 563-01-02.
Patronné par la **FFJSST,**
150, av. d'Italie,
75013 PARIS,
Tél. : 589-04-23
Direction, administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur de la publication :
Paul Dupuy
Directeur administratif
et financier :
Jean-Pierre Beauvalet

Rédaction et publicité :
CASUS BELLI
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Tél. : 563-01-02
Périodicité : trimestrielle
Rédacteur en chef :
François Marcela-Froideval
Maquette : Didier Guiserix
Couverture : Claude Lacroix
Illustrations :
D. Guiserix
Imprimerie :
DEFI-PARIS
Tél. : 362-87-15

Composition :
M.P.C.
Tél. : 757-59-91
Dépôt légal n° 391
2e Trimestre 1981
Commission paritaire n° 63264

Sommaire

Editorial

Bonjour,

Ce quatrième numéro de Casus Belli apparaît donc en juin au lieu de mai, comme prévu. Ce retard est « volontaire » ; en effet, pour éviter la sortie de numéro pendant les vacances, nous avons décidé que Casus Belli paraîtrait dorénavant aux mois de juin, septembre, décembre et mars. Les abonnés recevront toujours quatre numéros l'année.

A partir de ce numéro, Casus Belli compte 36 pages. Cette augmentation de pages, sans modification de prix, nous permettra de multiplier les sujets traités, d'évoquer plus de jeux, ainsi que nous nous l'aviez si souvent demandés. Cela nous permettra également d'ouvrir un véritable dialogue avec vous dans les pages qui vous sont consacrées « Les Nouvelles du Front »...

Ce quatrième numéro est également un appel pour le deuxième Championnat de France de Wargames. Pour permettre aux provinciaux de participer à la finale qui se déroulera à Paris en automne, des éliminatoires seront organisées en province. La FFJSST se tient à la disposition de ses membres pour tout renseignement.
Bonnes vacances à tous.

La rédaction.

Après vous être frayé un chemin jusqu'à la ville à travers « Drive on Stalingrad » (CB n° 3) voici maintenant pour vous l'occasion de prendre et de défendre la cité elle-même au travers de deux jeux :

Battle for Stalingrad

Streets of Stalingrad

Agonie d'une Ville

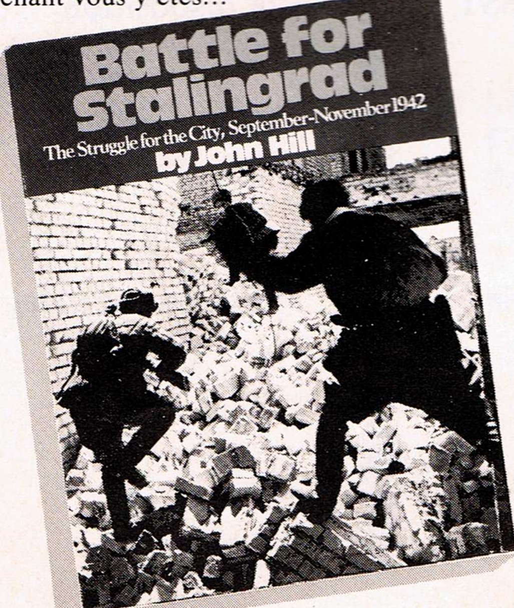
Battle for Stalingrad

La lutte pour la ville, septembre-novembre 1942

Fabricant : S.P.I.-257, Park Avenue South, NY 10010 - Etats-Unis.
Sujet : l'assaut allemand sur Stalingrad.
Matériel :
- une carte de 56 x 84 cm,
- 600 pièces double face (une blanche, une noire)

Echelle : le jeu se situant au niveau opérationnel, une pièce représente un bataillon, une compagnie, ou une batterie. Une case est égale à 600 mètres et un tour de jeu représente une semaine.
Système de jeu : alternance des tours des deux joueurs déclenchés par le jet d'un dé ou tirage d'un marqueur : chaque unité attaque immédiatement après le mouvement. Le combat est résolu par des tirs offensifs et défensifs ; les pertes sont déterminées par la puissance de feu, le terrain et le jet d'un dé. Mouvement en exploitation *(Breakthrough)*, artillerie, support aérien, ravitaillement.
Complexité : modéré.
Nombre de joueurs : 2, mais le jeu se joue très bien en solitaire.
Date de publication : avril 1980.

Dans le n° 2, nous vous avons conduit à travers les steppes de la Mère Russie jusqu'à Stalingrad ; maintenant vous y êtes...



Un jeu sur la bataille de Stalingrad, l'une des plus féroces batailles de l'histoire, voilà une proposition bien alléchante. Cependant, le fait que ce soit John Hill, qui possède à son palmarès *« Squad Leader »* et *« Yalu »,* qui ait créé un tel jeu, m'intriguait. Quelle sorte d'hybride allait-il naître du croisement entre ce transfuge d'Avalon Hill et l'usine à jeu du 257 Park Avenue ? Allions-nous avoir une combinaison du meilleur des deux firmes, ou du pire — l'oiseau rare à s'arracher de suite, ou l'Horreur des horreurs — ?

Pendant un certain temps, d'étranges rumeurs couraient ; et entre autres « indiscrétions » on disait que le jeu allait passer du niveau du bataillon au niveau du régiment pour abaisser son coût de revient. Finalement, l'équipe de développement de S.P.I. ne toucha pas à un seul pion du travail préparatoire de John Hill. Cet acte de « mansuétude » est à porter à leur crédit ; si seulement toutes les firmes pouvaient avoir cette philosophie.

L'une des caractéristiques essentielles des jeux créés par John Hill, est le fait que l'on y trouve souvent deux jeux dans un. Il place les joueurs, suivant le côté qu'ils choisissent, dans des situations tout à fait différentes. L'exemple le plus frappant nous est fourni par *Yalu* (jeu sur la Guerre de Corée), où la délicate machine de guerre Américaine, dépendant des routes et du beau temps, doit affronter une Armée Populaire de Libération et des troupes Nord Coréennes, très frustes.

Nous retrouvons une situation assez semblable dans *Eattle for Stalingrad :* la machine de guerre Allemande s'englue petit à petit dans les troupes Soviétiques du Général Chuikov. Enfin, et ce qui ne gâte rien, le système de jeu est relativement simple et fournit aux deux côtés la possibilité de dicter ses propres conditions de combat à l'ennemi.

LES COMPOSANTES DU JEU

On retrouve dans *Battle for Stalingrad* la qualité habituelle des jeux « made in S.P.I. » La carte est agréable à la vue, très colorée, s'harmonisant bien avec les pièces. Les six cents pièces Rouges et Geldgrau sont imprimées des deux côtés avec le code OTAN standard. Les pions sont fonctionnels, bien qu'il n'y ait pas de désignation de l'unité, mais sans grande originalité.

Les 28 pages de règle et le tableau d'installation et

d'organisation sont clairs et précis selon l'excellente habitude de S.P.I. Ceux qui s'attendent à trouver le traditionnel plateau de rangement seront déçus, S.P.I. n'en fournit plus dans ses nouveaux jeux.

La seule remarque à faire est le manque de pions : les derniers renforts du scénario n° 2 devront être choisis parmi les unités précédemment éliminées, il manque même quatre bataillons d'infanterie de marine soviétique, alors que ceux qui viennent en renfort sont au nombre de cinq, le dernier tour (prenez une 3-8 normale). Ceci aurait pu être évité, car la planche des pions contient plusieurs cases vierges. Mais à part ces petits désagréments, la qualité graphique fait de *Battle for Stalingrad* (B.F.S.) l'un des meilleurs récemment jeux édités par S.P.I.

COUP D'ŒIL GÉNÉRAL

Le jeu couvre l'assaut des troupes hitlériennes sur la ville, du 15 septembre au 7 novembre, en sept tours d'une semaine.

L'action commence donc avec l'entrée des Allemands dans la ville elle-même et s'arrête une semaine avant la contre-offensive Russe qui encercla puis anéantit la sixième armée Allemande. On peut raisonnablement espérer que si le jeu obtient le succès qu'il mérite, d'autres jeux suivront, couvrant les opérations précédentes ou la réduction de la poche après le succès de l'opération Uranus.

Le jeu se situe au niveau du bataillon avec diverses unités (artillerie, blindés, génie, etc...). Le système de jeu bien que nouveau, est facile à apprendre et le déroulement de la partie est agréable ; signalons que le joueur Soviétique n'a souvent pas grand chose à faire, sinon à rester « terrorisé » devant la violence de l'assaut Allemand. Ceci est particulièrement vrai dans le scénario d'introduction (du 15 au 21 septembre - 1er tour de jeu) qui se termine en une soirée.

Incidemment, ce scénario est l'un des meilleurs que j'ai vu dans un jeu pour deux personnes. Le deuxième scénario (15 septembre au 7 novembre) fournit au joueur Soviétique plus d'action et demande environ huit heures pour être joué convenablement (deux après-midis suffiront amplement).

Les joueurs sont dans la situation des commandants en chef des deux armées. Ainsi ils doivent assimiler des tactiques de base très simple qui deviennent très rapidement des doctrines. Ce qui est décidé par les joueurs engage l'avenir de la partie, et son issue victorieuse pour l'un ou l'autre côté est fonction des décisions et des priorités qu'ils établissent ; c'est-à-dire où frapper et à quel moment, où appuyer ses troupes et lancer des réserves ou des renforts, où contre-attaquer, où résister à outrance, où se replier.

Pour le joueur Russe, la partie est perdue ou gagnée selon l'estimation qu'il fait des différentes menaces allemandes. A cet égard, le jeu possède une excellente unité de style : ainsi, une décision entraîne des conséquences à plusieurs niveaux, au lieu, comme dans *Atlantic Wall,* d'essayer de simuler les niveaux tactiques, opérationnels et stratégiques...

SYSTÈME DE JEU

Le système de jeu est entièrement nouveau, et au cœur-même nous trouvons une séquence de jeu originale. Après une phase de bombardement aérien et de pilonnage des deux côtés, le joueur Allemand bouge ses unités. Il doit attaquer immédiatement avec les unités ou les empilements qu'il vient de bouger, s'il désire qu'elles attaquent. Il continue de bouger ou d'attaquer avec ses troupes jusqu'à ce qu'un marqueur que le joueur Soviétique tire pour chaque combat, décide de s'octroyer l'initiative à ses troupes. Il manœuvre et attaque alors avec ses troupes jusqu'à ce qu'un six soit lancé au cours d'un combat ; qu'il ait bougé et attaqué comme il le désirait, ou qu'il n'ait plus de pièces sous la main. De cette façon, l'initiative passe d'un joueur à l'autre au hasard des tirages. Chaque unité peut bouger puis attaquer immédiatement, ou inversement ; et ceci une seule fois par tour. Les pièces sont retournées alors pour marquer leur action. Le nouveau tour commence avec toutes les pièces retournées.



Une telle séquence de jeu est propre à bouleverser tous les plans si bien préparés qs'ils soient. Vous venez juste de percer quand l'ennemi prend l'initiative et colmate la brêche ; ou pire tronçonne et écrase le fer de lance de votre attaque. Ou alors, vous venez de consolider difficilement votre ligne de défense, quand vous perdez l'initiative et vous vous retrouvez avec une autre brêche et sans réserves. Les dispositions de la séquence de jeu font donc que bien que vous connaissiez le dispositif ennemi, vous ne savez pas ce qu'il peut faire précisément.

Le machiavélisme de la séquence de jeu est renforcé par l'assymétrie des forces. Le joueur Allemand a l'impression d'avoir sous ses ordres une splendide machine de combat avec des unités supérieures en potentiel de mouvement et de combat à tout ce que les Russes peuvent lui opposer. Cette impression est renforcée par le bénéfice que les Allemands retirent des règles concernant l'organisation. De plus, les Allemands peuvent opérer des débordements, pas les Russes, le support de l'artillerie est facile à obtenir, celui des Russes est sujet à de nombreuses conditions ; les troupes de chocs Allemandes peuvent avancer et attaquer après une percée, appuyées par des unités fraîches et par l'artillerie, pas les Soviétiques ; les Allemands ont un support aérien abondant, les Russes une poussière, les Allemands contrôlent totalement leurs troupes, les Russes presque pas...

Malgré, tous ces avantages, la victoire est très, très dure à obtenir pour les divisions allemandes. Il existe, notamment, pour les Soviétiques de nombreuses compensations, surtout en ce qui concerne le terrain. Celui-ci ne rend pas les déplacements faciles aux Allemands, mais par contre accélére le mouvement de la plus petite milice populaire ; de plus, il leur offre une excellente protection pour le combat. La puissance de feu d'un défenseur Russe uniquement est doublé dans les bâtiments en béton (« Heavy Structures », dans le jeu) et triplé dans les forteresses (tels que les usines, silo à grains et même sur le Mont Kurgane). Ajoutez à cela que les troupes Soviétiques retranchées dans une forteresse ne sont jamais à cours de ravitaillement, et vous comprendrez que la conquête des points-clés n'est pas une mince affaire. D'autre part, le système de combat favorise plus le défenseur que l'attaquant.

Les attaques ne sont pas réglées suivant le système du rapport de force ou de la différence, mais selon un système de tirs défensif et offensif effectués simultanément. Les pertes sont calculées en nombre d'unités et ceci quelque soit leurs importances. Ainsi, si une importante force d'attaquants est sûre de massacrer son adversaire, un petit bataillon d'infanterie Soviétique, dans une bonne position défensive a tout autant de chance de descendre deux à cinq fois son potentiel de combat... Et les cohortes allemandes disparaissent aussi vite que leurs homologues soviétiques. Les troupes Allemandes bénéficient d'avantages similaires sur la défensive, mais elles le sont rarement. Deux autres choses rendent les attaques encore plus hasardeuses :

1. un jet de dé détermine si l'attaque est normale ou surprise ou encore si les troupes tombent dans une embuscade ; et ceci avec des procédures de résolutions différentes ;
2. un défenseur peut se faire soutenir par l'artillerie à portée.

La vie du joueur soviétique n'est pas non plus aisée. Son principal handicap réside dans le manque presque total de contrôle de commandement de ses troupes. Au cours de chaque phase où il possède l'initiative, il ne peut déplacer que ses renforts, les troupes se trouvant à deux cases de Chuikov, et un nombre de pièces égal au nombre donné par le jet du dé.

Même avec les difficultés qui sont imposées au joueur Russe et leur propre supériorité en puissance de feu, les Allemands qui doivent attaquer sans répit et sans se soucier des pertes, sont en face d'une tâche presque impossible. Et ce, malgré trois éléments en leur faveur, la percée (« Breaktrough » dans le jeu), le système de remplacement et la Luftwaffe. Examinons-les...

La *percée* est obtenue durant les combats, et le plus souvent par l'attaquant. Si, le résultat qu'il obtient sur la table des combats est plus important que le nombre d'unités qui défendent, et les élimine, il gagne la différence sous forme de points qui lui permettent de bouger ses troupes attaquantes et de les faire combattre un peu plus loin (ceci à raison d'un point par case, ou par attaque). Le joueur Allemand peut ainsi remonter une ligne de défense ennemie et agrandir une brêche. Le Russe, par contre n'a que peu de chance de l'utiliser, pour la simple raison qu'il ne lui est pas permis d'appuyer les unités qui ont percé avec des troupes fraîches et de l'artillerie. Et puis, il n'obtient jamais cette concentration de troupes suffisamment puissantes pour gagner des points de percée.

La *règle de remplacement* permet aux troupes Allemandes d'être réformées au début d'un tour suivant leur élimintation, sur le jet d'un dé favorable, cette chance d'être réformée variant suivant le type de l'unité. Si la pièce rate son jet, ou si elle a été détruite lorsqu'elle n'était pas ravitaillée, elle est éliminée définitivement.

La *Luftwaffe* est sûrement l'une des armes les plus efficaces dans l'arsenal allemand. Surtout les Stukas, fort nombreux, et très efficaces contre les forteresses et l'artillerie. Une pièce d'artillerie retranchée dans de tels bâtiments est presque invulnérable aux bombardiers horizontaux et aux tirs d'artillerie ; les Stukas, par contre, la débusquent facilement. De plus, la séquence de jeu qui place le mouvement allemand juste après les bombardements, permet d'éliminer les survivants des bombardements avant qu'ils soient renforcés par les réserves.

Et ceci n'est qu'un avant-goût. Il existe encore beaucoup d'autres choses, des contre-attaques immédiates, des replis stratégiques, l'artillerie russe à l'Est de la Volga, des contre-préparations d'artillerie, des pontons, des pionniers d'assaut, des brigades ouvrières, la milice, des survivants de bombardements, des points de passage sur la Volga, l'incendie des réservoirs de pétrole, le ravitaillement, l'isolation, la débandade des troupes russes, et sans oublier le fameux général Chuikov.

LE JEU ET L'HISTOIRE

Les jeux créés par John Hill *(« Squad Leader »* par exemple) ne sont pas des reflets détaillés d'une époque ou d'un événement, mais présentent assez bien les leçons en matière historique d'une bataille.



Il y a bien sûr quelques petits détails gênants : l'organisation fantaisiste de certaines brigades soviétiques, la puissance de feu de l'artillerie exagérée ou diminuée suivant les cas, le fait qu'aucune unité n'exerce de zones de contrôle dans les parties construites de la ville... Mais cela n'efface rien au « réalisme » de la simulation dans les combats urbains. On peut cependant regretter que les forces Russes ne puissent se montrer plus agressives, dans les attaques...
Les enseignements historiques du jeu sont, eux, multiples. La première chose est qu'Hitler fut bien mal inspiré d'engager une forte certes, mais délicate armée dans un environnement (une ville) où elle n'était pas adaptée à combattre.
La deuxième chose concerne le niveau opérationnel. Paulus se conduisit vraiment comme un bleu, en lançant des assauts du nord au sud de la ville. Une concentration des efforts de son armée sur le centre de la ville et la colline de Kurgane eut été plus efficace et plus fructueuse (il est intéressant de noter qu'un autre jeu « Street of Stalingrad » défend le même principe, il en sera question quelques pages plus loin).

LE JEU

Le joueur Allemand doit pénétrer dans la ville, capturer des objectifs rapportant des points de victoire (usines, gare, points de passage sur la Volga, le silo à grains et le Mont Kurgane) ; le joueur Russe devant l'en empêcher. Facile, dites-vous, voire, pénétrer à l'intérieur de la ville est une affaire « sanglante », et capturer les objectifs presqu'impossible.
Un exemple nous en est donné par le premier scénario *(Introductory scenario)* qui couvre juste le premier tour (15-21 septembre 1942). 8 points de victoire sont exigés pour que le joueur allemand soit déclaré vainqueur.
Lorsque vous jouerez ce scénario pour la première fois, ne soyez pas déçu, si en joueur Allemand vous n'obtenez aucun point de victoire. Le système du jeu est nouveau et demande que vous vous soyez parfaitement familiarisé avec lui pour produire le maximum d'efficacité du côté Allemand (tout le poids de la partie repose sur lui, il possède l'initiative les trois quarts du temps).
Même si vous êtes un joueur averti, vous pourrez vous estimer heureux si vous accumulez plus de six points de victoire face à un adversaire compétent ; de toute façon votre performance sera supérieure à celle de Paulus qui n'en obtint que quatre. Obtenir les huit points nécessaires à la victoire est impossible, à moins de se trouver devant un partenaire stupide,... C'est pourquoi, je propose de ramener dans ce scénario le nombre de points nécessaires pour obtenir la victoire de 8 à 6.
Le scénario qui couvre toute la campagne est très différent. Tout d'abord, douze points sont nécessaires pour la victoire (les points de passage sur la Volga et la colline de Kurgan ne comptent plus double pour le décompte des points de victoire) ; et ensuite le scénario dure sept tours.
Il n'existe guère qu'une seule stratégie qui permette à l'Allemand d'atteindre un score important avec le scénario d'introduction, c'est d'ouvrir le jeu avec une offensive irrésistible sur le Mont Kurgane et sur la Volga en jetant dans la bataille tout ce qui pourra suivre. Les Soviétiques, de leur côté, reçoivent de nombreux renforts durant les deux premières phases d'initiative et peuvent les utiliser pour construire des lignes protégeant tout objectif menacé. Par conséquent, les offensives Allemandes doivent être précises et rapides. Tant que le joueur Russe tient le Kurgane, sa chance d'obtenir l'initiative est deux fois plus importante (il peut tirer deux marqueurs à chaque combat). Donc ce Mont doit être pris le plus rapidement possible. Mais voilà le hic, la colline se trouve à cinq hexagones derrière les lignes Soviétiques, à mi-chemin de la Volga ; les attaques pour se frayer un chemin jusqu'à cette position risquent de déclencher la première des réactions russes. La seule grâce qui est faite aux Allemands est l'abondance de supports aérien et d'artillerie, qu'il peut utiliser pour déblayer le terrain et pour affaiblir les défenseurs de la forteresse.
Le vrai problème réside cependant dans le fait que l'importance stratégique du Mont Kurgane est aussi visible aux yeux des Russes qu'aux yeux des Allemands. Un joueur inspiré placera assez de troupes (y compris des blindés contre lesquels l'artillerie n'est guère effective) devant la colline pour divertir les attaques aériennes allemandes, ainsi que son artillerie ; d'autres objectifs. Même sous un puissant bombardement, il y aura des survivants qui résisteront, et il n'est pas rare de voir la première des réactions soviétiques se déclencher quand, ou même avant que Kurgane soit attaqué. De plus, si les Russes utilisent leurs renforts habilement, à protéger les points-clés au lieu de les disperser dans de futiles contre-attaques, la pénétration sera très faible.

Les Allemands ne seront pas capables de conquérir les points de passage sur la Volga, du centre ou du sud (en passant par l'usine Lazur ou par les grands magasins) ; ils choisiront un axe où une résistance plus faible leur sera offerte.
Les Allemands peuvent aussi essayer de glaner de nouveaux points de victoire en capturant des objectifs plus proches sur les autres fronts. Au nord, leur artillerie peut facilement trouer la ligne de défense russe et préparer ainsi le terrain au 16ᵉ PZ et 60ᵉ DM qui attaqueront soit l'usine de tracteurs, soit l'usine barricade. Mais, une telle brèche est très facilement aveuglée par les Soviétiques durant leur première phase d'initiative. Au sud, la défense Russe est plus dense, mais les forces allemandes sont plus nombreuses et puissantes. Les Allemands peuvent donc espérer prendre la gare nº 2, et ceci d'autant plus facilement s'ils ont réussi à capturer le point de passage sud, coupant ainsi les défenseurs de leur ravitaillement. Poursuivre l'attaque en direction du silo à grains est en général au-dessus de leurs moyens.
Le scénario qui simule toute la campagne est une véritable course contre la montre.
Le joueur Allemand doit trouver un équilibre entre l'agressivité et le conservatisme, c'est-à-dire attaquer avec assez de vigueur pour respecter ses impératifs de temps, tout en faisant attention à l'importance de ses pertes.
Le problème posé au joueur Russe est plus difficile : il doit savoir estimer d'où viendront les menaces et comment elles se développeront. Il parviendra ainsi à établir ses défenses avant que l'assaut débute. Dans les premiers temps, il doit échanger du terrain contre du temps, après viendra le temps des contre-attaques pour soulager ou re-

prendre un objectif vital. L'instant de telles contre-attaques sera décisif.
Du côté Allemand, malgré des pertes terribles et le retrait de leurs plus puissantes divisions durant le troisième tour, les renforts, les remplacements et les Stukas permettent à la Wermacht de continuer l'offensive. Et bien que les Russes demeurent un adversaire plutôt coriace, il existe une tactique contre lesquels ils ne peuvent rien. Juste avant l'attaque, un bombardement d'artillerie « nettoiera » le terrain de façon à ce que l'objectif puisse être atteint rapidement et tombe sans pouvoir être renforcé. Ainsi, les forteresses tomberont les unes après les autres.
Le système de jeu corrige le déséquilibre qui existe dans les forces en présence : et c'est équitable. Ce système fait de *Battle for Stalingrad,* l'un des meilleurs jeux récents.

CONSEILS TACTIQUES

Battle for Stalingrad offre de nombreuses opportunités pour d'ingénieuses tactiques. Les joueurs les découvriront en jouant. Mais quelques conseils sur ce qu'il faut faire et ce qu'il ne faut pas faire les aideront à les découvrir plus rapidement.
En joueur Allemand, utilisez vos Stukas pour neutraliser l'artillerie ennemie, plus spécialement dans les forteresses (seuls les Stukas peuvent éviter les modifications défavorables qui résultent de telles attaques), et pour démolir les concentrations de ces pièces. Il est souvent judicieux de détruire la D.C.A. qui protège les canons avant que de les attaquer. Lors des attaques d'infanterie, assurez-vous de donner à vos forces d'assaut assez de puissance pour gagner les points de percée qui vous seront nécessaires pour continuer. Lorsque vous progresserez en percée, abandonnez ici et là quelques troupes pour protéger vos flancs. Avant que de pousser plus loin, amenez tout d'abord de l'artillerie depuis l'arrière et redéployez-la où elle peut supporter vos attaques et décourager ou rompre les contre-attaques Russes. Débutez les attaques d'infanterie en utilisant les pièces les plus lointaines pour maintenir les plus proches sous la main... Empilez l'infanterie avec du génie et des blindés pour éviter des modifications au dé inopportunes. Votre artillerie est irremplaçable (dans tous les sens du terme), gardez-la, protégez-la par la Flak et loin de l'infanterie ennemie. Durant le scénario de la campagne, prenez vos pertes en unités qui peuvent être remplacées (infanterie, panzer, infanterie motorisée etc...).
En joueur Soviétique, empilez vos chars et vos pièces anti-chars avec de l'infanterie pour augmenter leur puissance de feu et rendre ces pièces moins vulnérables aux bombardements d'artillerie. Utilisez la milice pour appuyer les chars et l'artillerie anti-char dans la ville. En retraite, laissez un écran de milices, si elles sont éliminées, vous les récupérerez comme remplacement à la fin du tour. Concentrez votre artillerie et protégez-la avec de la D.C.A., un feu massif est le meilleur moyen de casser les reins à une percée allemande. Finalement, planquez votre génie, il est sans prix pour les contre-attaques. Un dernier conseil russe, réfléchissez à deux fois avant de contre-attaquer. Il est souvent plus utile de garder vos renforts pour protéger des points clefs. Vos pertes ne sont pas remplacées (à l'exception des milices et des travailleurs), alors que celles de l'Allemand le sont. Si, vous attaquez, essayez d'isoler les défenseurs, cela affaiblira leur puissance de feu et leur fera perdre leurs chances de résurrection.
Je ne chercherai pas à confronter *Battle for Stalingrad* et *Street of Stalingrad,* ils sont incomparables. Mais, nous verrons plus loin que le problème a été approché autement... J'avais longtemps souhaité un bon jeu sur l'une des plus âpres batailles de l'Histoire. Et bien tant pis si ce souhait a été exaucé en deux jeux plutôt qu'en un... □

Streets of Stalingrad

Fabricant : Phoenix Games, 12180 Nebel Street, Rockville, M D 20852, Etats-Unis.
Echelle : ce jeu se situe au niveau de la compagnie, 300 mètres par hexagones ; un tour représente une journée, 12 scénarios de différentes longueurs.
Système de jeu : alternant les tours des deux joueurs, avec deux phases de mouvement avec combat à l'issue de chacune, système de tirs défensif et offensif avec élimination totale en cas de victoire, intégrité, observation, officiers, support aérien, ravitaillement, temps.
Matériel :
- deux cartes
- 2160 pièces, 2 livrets de règles (un pour les règles avancées et un pour les règles de base), nombreuses tables et plans d'installations pour les scénarios.

Complexité : forte.
Date de publication : mars 1980.
Possibilité de jeu en solitaire : bonne.
Possibilité de jeu par correspondance : très faible.

Si on donnait un sous-titre à *Street of Stalingrad,* on dirait « où comment se plonger en enfer pendant plusieurs nuits ».
J'ai pour vous avec *Battle for Stalingrad,* combattu de patés de maisons en usines ; ne reculant devant aucun sacrifice, je me suis porté volontaire pour descendre dans l'enfer de la grande cité sur la Volga. J'ai donc passé plusieurs nuits(et lesquelles !) avec ce monument (ce n'est pas du délire, la boîte complète doit peser près de 3 kg, si j'en crois ma Teraillon !). Et là, j'ai lutté (presque) entre la salle des fêtes et le réfectoir de la maison du peuple, j'ai mitraillé du bureau du directeur au vestiaire du personnel (dans le cas de l'usine de tracteur !)... Ouf !
Bon fini de rire, examinons ce « monstre » qui fera date dans l'histoire du Wargame (et aussi dans vos finances, surtout avec la flambée du dollar !). Evidemment, ce n'est pas un jeu pour débutants, mais plutôt bons initiés, c'est même un « Must » pour les mordus du combat urbain et de l'armée rouge. Si

vous jouez la campagne, d'un trait, sans devenir fou, écrivez au journal qui se fera un plaisir de vous décorez de la Croix de fer ou de l'ordre de Lénine, pour mérite (folie ???) Kriegspielesque. Preuve à l'appui...
Créé par Dana Lombardy, avec un système de combat concocté par John Hill (tient encore lui !), *Street of Stalingrad* possède plusieurs points communs avec *Battle for Stalingrad.* L'analyse de la bataille est faite dans le même cadre (la ville et ses environs) et durant la même période (mi-septembre jusqu'à la mi-novembre 1942), et de plus le système de combat est très similaire. Mais là s'arrêtent les ressemblances ; d'ailleurs il serait tout aussi vain de comparer les deux jeux que d'essayer de savoir si il est plus intéressant de rouler en Renault 5 ou en Formule 1... *Battle for Stalingrad* est un (bon) jeu commercial, alors que *Street of Stalingrad* est une sorte de prototype, fruit d'un énorme travail et d'une recherche poussée. Quelle richesse !

LES COMPOSANTES DU JEU

L'importance du travail de recherche se retrouve déjà dans la carte : impressionnante. Elle couvre le secteur depuis le sud de Kuporosnoye jusqu'au nord de Rynok et de la Volga jusqu'à Gorodishche et Alexandrovka. La ville s'étale le long du fleuve sur une distance d'environ 25 km, tout en détail. Le designer affirme d'ailleurs qu'il s'est inspiré de photographies aériennes allemandes, pour dessiner sa carte. Ce n'est pas étonnant car l'on peut même distinguer jusqu'aux immeubles de banlieue. Ce parti pris réaliste amène quelques problèmes...
Dans la ville, le détail des bâtiments se perd, mais une comparaison avec des cartes de l'époque révèle un tracé des rues exact.

STREETS OF STALINGRAD
Southern Part of Game Map
(See Battle Report)
Game Map © 1979,
by D. Lombardy &
D. Parham

Si la carte de *Street of Stalingrad* (remarquez qu'avec un titre pareil c'était obligatoire) est intéressante, les pièces le sont encore plus. Elles sont de la même taille et arrangées de la même façon que celles de *Panzerblitz.* Bien qu'un peu trop fines, elles sont néanmoins solides et faciles à manipuler. Les Allemands sont de couleurs feldgrau et les russes kaki ; ce qui correspond à une sorte de camouflage, les Allemands ayant tendance à disparaître dans les bois et les Russes à devenir invisibles en banlieue. Mais la chose la plus intéressante en ce qui concerne les pièces, c'est que le traditionnel code O.T.A.N. n'a pas été utilisé pour l'identification. On retrouve ainsi les signes tactiques conventionnels utilisés par l'Axe durant la seconde Guerre Mondiale ainsi que ceux utilisés par l'armée soviétique à la même époque ; ceci donne au jeu un goût particulier... (Cette tendance semble se généraliser puisque *« The Longest Day »* d'Avalon Hill utilise lui aussi les signes tactiques allemands).
La boîte est l'une des plus belles de celles qui sont rangées sur mes étagères, et les règles comprennent un nombre important de photographies, que l'on retrouve également dans les explications des pièces ; la table des terrains est illustrée de la même façon. L'idée de fournir des auto-collants pour l'identification des unités est excellente et mérite d'être retenue par les autres éditeurs de jeux...
Après toute cette « pommade » passée sur le dos de l'équipe de production de *Phoenix Games,* j'aurai cependant une remarque à faire ; des plateaux de rangement auraient tout de même été préférables à des sacs en plastique.

LES REGLES

Il paraît que *Street of Stalingrad* est le premier « monstre » vraiment jouable. Le premier peut-être pas, mais sa jouabililté n'est pas à mettre en cause, malgré qu'il soit impossible de jouer les 55 tours de la campagne en une soirée. Avec plusieurs joueurs, durant de nombreux week-ends, on peut arriver au bout de ce marathon ! Néanmoins plusieurs des autres scénarios fournis peuvent être menés à leur terme en quelques soirées, sans que se soit le K.O. total pour les joueurs... on ne peut pas en dire autant de tous les grands jeux ! La jouabilité aurait encore été améliorée si l'installation était plus facile. Ainsi les auto-collants fournis, imposent un certain ordre qui ne correspond pas toujours avec celui de bataille, et il est très ennuyeux de partir par exemple à la pêche au « counter » dans une demi-douzaine de sacs en plastique.
Les règles sont contenues dans deux fascicules, un pour les règles de base et l'autre pour les règles avancées. On y trouve environ 32 pages avec de nombreux exemples de situations de jeux. Pour ne pas déroger à la règle de l'Errata, j'ai découvert bien sûr des lacunes et des ambiguïtés particulièrement génantes.
La raison principale de la jouabilité de *Street of Stalingrad* réside dans la simplicité du système de combat, qui reprend un principe bien connu des amateurs de *Squad Leader :* une table des résultats de combat très simple, et un grand nombre de modifications au dé. La maîtrise du système de jeu dépend donc de la rapidité avec laquelle vous vous familiariserez avec ces modifications. Modifications qui peuvent dépendre de facteurs aussi différents que le terrain, le commandement ou le type de l'unité.
Un fois cette tâche accomplie, vous pourrez commencer à pousser vos pièces sans être forcé de vous plonger à chaque combat dans une pile de paperasse. Les résultats de combats sont étonnement violents ; en fait, il n'y a que deux éventua-

lités, la survie ou l'élimination pure et simple. Ceci peut paraître anormal dans une bataille qui fut pour l'essentiel une bataille d'usure et où les unités fondaient lentement, mais ce système marche bien et évite aux joueurs la « douloureuse » tache de noter positions et états des compagnies de leurs effectifs.

Bien que la table des résultats de combats nous fait faire un retour aux « bon vieux-temps-des-débuts-du-Wargame », le système de jeu introduit quelques nouveaux « trucs ».

Le jeu utilise un système de mouvement à double « impulse ». Des troupes peuvent se déplacer durant les deux impulses, mais seulement de la moitié de ce qu'ils ont bougé au premier ; pendant le second, ils ne peuvent aussi attaquer que lors de l'un des deux impulses.

Comme certains éprouveront des difficultés à se souvenir des pièces qui ont tiré lors du premier impulse (et qui ainsi ne le peuvent lors du second), je leur conseillerai d'utiliser les marques de réserves de *Road to the Rhine* (pour ceux qui le possèdent) pour distinguer les pièces qui ont ouvert le feu. Les zones de contrôle sont du type rigide, les unités ennemies doivent stopper dès qu'elles en rencontre une, cependant les zones de contrôle ne s'étendent pas dans les parties construites de la ville, ce qui permet les infiltrations, les défenseurs sont ainsi obligés de garder une ligne en réserve.

La « griffe » de John Hill se retrouve dans la règle du « feu défensif ». Après les mouvements, l'attaquant annonce avec quelques unités il va attaquer ; le défenseur pouvant alors tirer sur ces pièces. Bien placé, c'est-à-dire dans un endroit où il pourra bénificier de nombreuses modifications au dé, un défenseur pourra éliminer beaucoup de ses adversaires avant de succomber. Ainsi, malgré une supériorité qualitative évidente, les troupes nazis subiront de lourdes pertes en essuyant des tirs défensifs, dans leur tentative de prendre la ville.

Dans le jeu de base, toutes les unités peuvent tirer dans un rayon d'une case ; dans la version avancée, certaines pièces peuvent tirer un peu plus loin. Le grand désavantage est l'Allemand ; ses troupes devant progresser (au début du jeu et dans certains scénarios) en terrain dégagé, sont soumises à un mitraillage intense.

L'artillerie est très bien intégrée au système de jeu. Dans le jeu de base, il n'y a pas de pièce particulière, mais son intervention est représentée par l'utilisation de « marqueurs de tirs indirects », qui peuvent être utilisés pour supporter l'attaque ou la défense. Dans la version avancée les pièces d'artillerie proprement dites sont introduites, ce qui la rend vulnérable aux tirs de contre-batterie et aux attaques d'infanterie. En compensation dans la version avancée l'artillerie possède quelques capacités supplémentaires. L'une des plus intéressantes est celle qui lui permet de bombarder sans le concours d'autres unités ; elle peut ainsi détruire ou désorganiser des pièces ennemies (les empêchant de cette manière de bouger) sans reconnaissance préalable.

L'enchaînement de la phase de combat est particulièrement intéressante. Après que le défenseur ait exécuté ses tirs défensifs et l'attaquant déduit ses pertes peut ensuite lancer son assaut. Le système du rapport de force n'est pas utilisé mais une quantification de la puissance de feu le remplace. L'attaquant choisit une unité ennemie dans chaque case qu'il attaque et lance le dé. Si l'objectif est détruit, les forces d'attaques peuvent lancer un assaut sur une autre pièce, après avoir de nouveau essuyé un tir défensif. Le combat continue ainsi jusqu'à ce que toutes les unités du défenseur soient éliminées ou que l'attaquant stoppe son attaque...



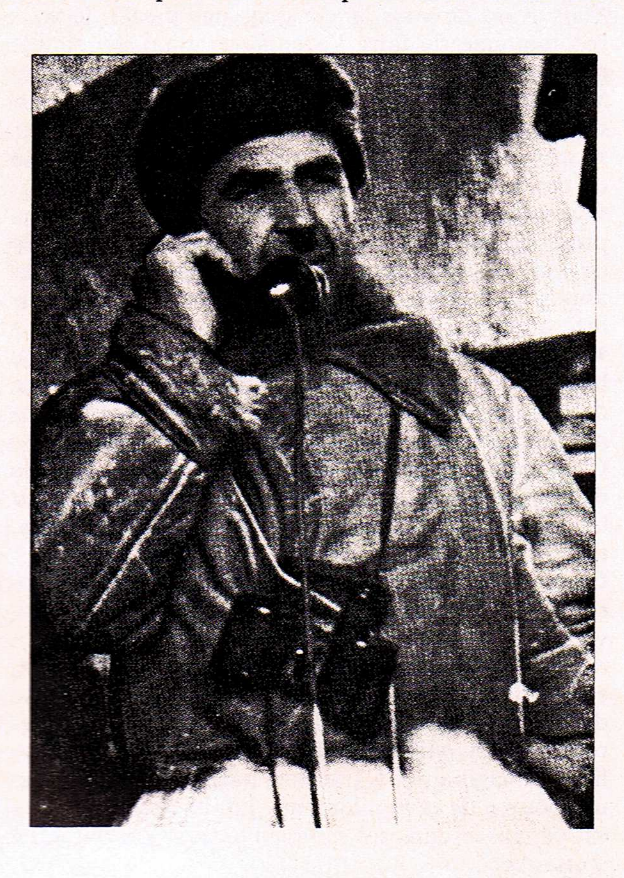
La plupart des règles du jeu avancé ne font que rajouter un peu de verni au jeu de base, mais elles modifient substantiellement les tactiques qui sont employées dans la première version, notamment la règle de l'artillerie qui rend très différent les scénarios selon qu'on les joue avec les règles de base ou les règles avancées. La règle des réserves que l'on trouve dans le jeu avancé permet au défenseur de renforcer les secteurs menacés. Mais cette règle est très imparfaite. Les Russes ont besoin d'officiers pour bouger leurs réserves, or, ils en ont peu... les Allemands n'ont pas ce problème ; et en pratique, ils utilisent leurs réserves pour progresser et préparer les attaques qu'ils lanceront lorsque ce sera à leur tour de jouer. Un système spécifique de réserve comme dans *Road to the Rhine* aurait été préférable. Les règles avancées permettent aussi la retraite avant les combats. Ceci exige qu'une unité se sacrifie en couverture du reste, dans chaque case évacuée. Comme la ligne de front soviétique est généralement constituée d'unités isolées mises bout à bout (en raison du danger des concentrations d'artilleries et de l'espace à couvrir), le joueur Russe ne profite guère de cette règle à utilisation purement défensive.

On trouve également des règles concernant les lance-flammes, cocktails molotov, ponts, champs de mines (très amusant !), fortifications, trains blindés, tireurs d'élites (attention aux officiers qui sont leur proie préférée), et beaucoup d'autres choses !...

Le système logistique est réduit à sa plus simple expression, même dans le jeu avancé. Les Allemands ne peuvent jamais se trouver sans ravitaillement, tandis que les Russes doivent tracer une ligne jusqu'à la Volga pouor recevoir vodka, munitions et pepezoum.
J'allais oublier de vous parler d'une trouvaille qui désolera les amis des bêtes, les « chiens mines ». Ces chiens avaient été dressés à prendre leur nourriture sous des tracteurs (de type soviétique, avec des chenilles), de façon à ce qu'au combat ils se précipitent sous les Panzers munis de mine antichar, une fois sous le blindé le char, son équipage et le quadrupède sautaient. Je savais que ces « cabots kamikases » d'une efficacité douteuse, avaient été utilisé pour la défense de Moscou mais c'est la première fois que je les vois à Stalingrad. Dans le jeu, devant une attaque de blindés allemands, le Russe peut utiliser les chiens en tirs défensifs, ce qui lui donne une chance sur six d'éliminer les chars et six chances sur six de faire sauter le chien. Les amateurs de « Whaf if » seront comblés, ils pourront assaisonner leur partie des commandos allemands (les Brandenburger), de l'artillerie de siège (Dora, Karl et toute la joyeuse équipe des + de 400 mm) et de l'inévitable division SS (La Liebstandarte Adolf Hitler).

LES TACTIQUES

Ce qu'il y a d'admirable dans *Street of Stalingrad,* c'est que malgré la simplicité de la table de combat, il n'existe pas de solutions standard. Vous savez certes que plus vous accumulerez de puissance de feu, plus vous aurez de chance de détruire le défenseur, mais à part le cas d'un pillonnage d'artillerie, vous allez essuyer un tir défensif. Ainsi la force brute n'est pas suffisante pour vous éviter les pertes, plus votre concentration de puissance de feu sera grande sur une case, moins vous pourrez en attaquer, et d'un autre côté une attaque sur un large front risque de se révéler très coûteux bien que souvent plus efficace (vous attaquerez plus de cases, donc vous essuyez plus de tirs défensifs). La question d'une attaque sur un front large plutôt que sur un front étroit est donc l'une des plus intéressantes de toutes celles posées par le jeu.



Il existe deux différentes écoles qui soutiennent chacune une doctrine. Les partisans d'un front étroit suggèrent un tir d'artillerie massif de façon à créer un trou dans les lignes ennemies, et ceci sans se soucier de leurs profondeurs. Cela signifie naturellement que les tirs se feront à l'aveuglette sans observation préalable, donc avec beaucoup de modification aux dés et une dépense excessive en munitions. Ainsi, si le trou est fait au cours du premier impulse, les Allemands pourront progresser et l'exploiter durant le second mouvement, encercler les troupes russes puis nettoyer les poches. Cette tactique fait très « Artillerie-conquiert-et-infanterie-occupe » et fut particulièrement à la mode durant la première Guerre Mondiale.
Les stratèges du front large soutiennent que la partie est gagnée en tuant des Russes et non en capturant du terrain, quand tous les « Ivans » auront été éliminés, le terrain pourra être conquis sans combat. D'où la nécessité d'attaquer le plus possible.
Du côté russe, il semble que la défense idéale serait d'installer une ligne sur trois rangs de profondeur de façon à bloquer toute exploitation. Mais une telle pratique est un véritable luxe, les Soviétiques n'ayant pas suffisamment de troupes pour s'offrir trois lignes. D'ailleurs, la plupart des scénarios débutent avec l'armée rouge tenant un périmètre très mince à l'extérieur de la ville. Vu ce manque de profondeur, ils ne devront pas tarder à se replier dans la ville même, mais sans précipitation de façon à faire payer très cher aux Allemands chaque case de terrain clair évacuée.
Au sujet des tactiques offensives de l'armée rouge, il n'y a pas grand chose à dire. Les Allemands bénéficient d'une énorme puissance de feu, ce qui rend toutes contre-attaques hasardeuses. Les retours offensifs ne devront être déclenchés que pour la reprise d'objectifs clefs et notamment la colline Kurgane, poste d'observation rêvé.
Street of Stalingrad n'est sûrement pas un jeu pour débutants, il est un tantinet trop gros et compliqué, mais il plaira à tous les « afficionados » du front de l'Est intéressés par le sujet et qui auront les moyens de se l'offrir.
Le commentaire historique fort bien fait est l'un des meilleurs que j'ai vu et lu sur la bataille et l'ordre de bataille semble exact (une réserve serait à faire en ce qui concerne les « chiens mines »), ce qui pour un jeu se situant au niveau de la compagnie est une véritable performance. On peut donc dire sans se tromper que *Street of Stalingrad* est actuellement le meilleur jeu sur le marché qui traite de la plus féroce bataille de l'histoire. Il est malheureux que son prix soit si prohibitif : mais si vous n'achetez qu'un jeu par an, mettez celui-là en tête de liste □

Frédéric Armand

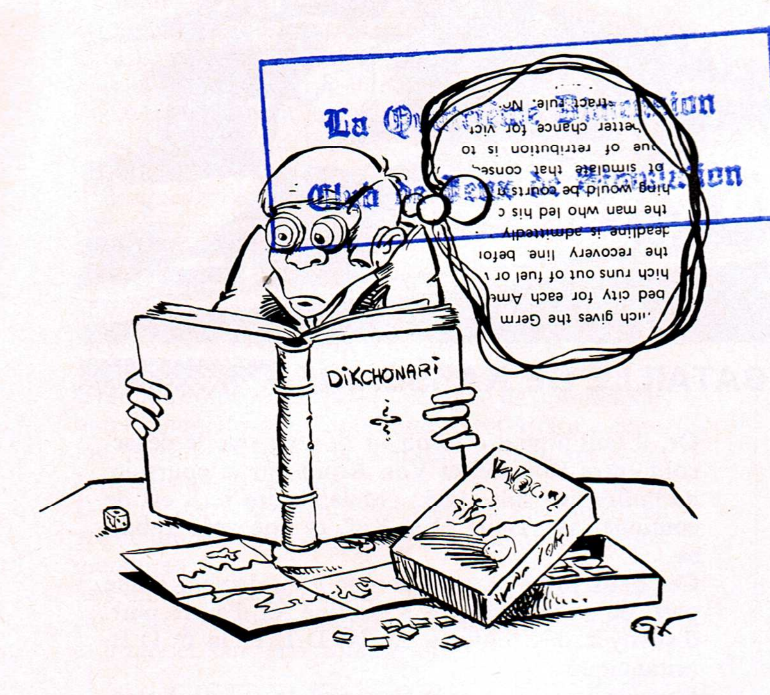
Wargamers confirmés...
..S'abstenir



Ces lignes sont réservées aux lecteurs qui ont entendu parler des jeux de guerre, kriegspiels, wargames..., mais qui n'ont pas encore eu l'occasion de s'adonner à mon divertissement favori...

Je ne reviendrai pas sur l'historique des jeux de guerre et arbitrairement, je ne vous parlerai que des jeux sur cartes, par opposition aux jeux avec figurines.
Pour les jeux sur cartes proposés par les différents éditeurs présents sur le marché français, le jeu consiste d'abord en une carte géographique, très souvent surimpressionnée d'une grille composée d'hexagones. Ensuite des pions en carton qui représentent les unités et divers renseignements concernant ces unités.
Vous avez donc entendu parler des « jeux de guerre » et vous avez essayé de vous documenter. Si j'en crois mon expérience personnelle, ce n'est pas facile. Après la lecture d'un article sur les wargames dans un grand quotidien du soir, j'allais dans un des magasins que l'article a indiqués. Là, devant ces bouts de carton, ces cartes, les explications obscures de la vendeuse qui n'y connaissait visiblement pas grand chose, je suis reparti déçu et les mains vides !
En janvier 80, apparaît le premier numéro de *Jeux & Stratégie,* avec un wargame en encart : « La Guerre des Ducs ». Le virus, m'atteint, et depuis, tous mes loisirs sont consacrés aux kriegspiels.
Grâce à la Fédération (F.F.J.S.S.T.), j'ai pu me mettre en contact avec des partenaires qui avaient le même hobby que moi ; ceux-ci ont accepté, avec beaucoup de gentillesse, de jouer avec un débutant, et de m'initier...
Mais avant de vous lancer dans une partie, je vous recommande de faire l'acquisition d'un jeu simple pour vous familiariser avec les règles élémentaires.
Mais qu'est-ce qu'un jeu simple ?... On peut classer les simulations en trois groupes :
• *simulation très stratégique :* la carte représente un continent, voire le monde entier ;
• *simulation stratégique :* en général, la carte représente une région où s'est déroulée une bataille ou une campagne. Les pions représentent des unités de bataille qui peuvent aller du corps d'armée aux bataillons ;
• *simulation tactique :* la carte représente soit une bataille ou une partie d'une bataille ou bien un type de terrain relatif au conflit (désert, montagnes, canal pour les guerres Arabo-Israéliennes, etc.).
C'est surtout au niveau des règles de combat que la différence intervient : avec la ligne de visée pour les tirs directs, l'observation pour les tirs indirects, tirs sur les unités en mouvement, corps à corps...
On trouve les jeux « faciles » plutôt dans la catégorie des simulations stratégiques. Les règles décrivent surtout le mouvement et le combat. L'engagement entre les unités se fait au contact ; l'artillerie, elle seule, peut tirer à distance, mais sans problème de visée, la portée seule intervient. Parfois, des règles de ravitaillement interviennent : ce sont des lignes imaginaires à tracer à partir de l'unité vers une source de ravitaillement ; l'unité non ravitaillée est pénalisée dans ses mouvements et son potentiel d'attaque.

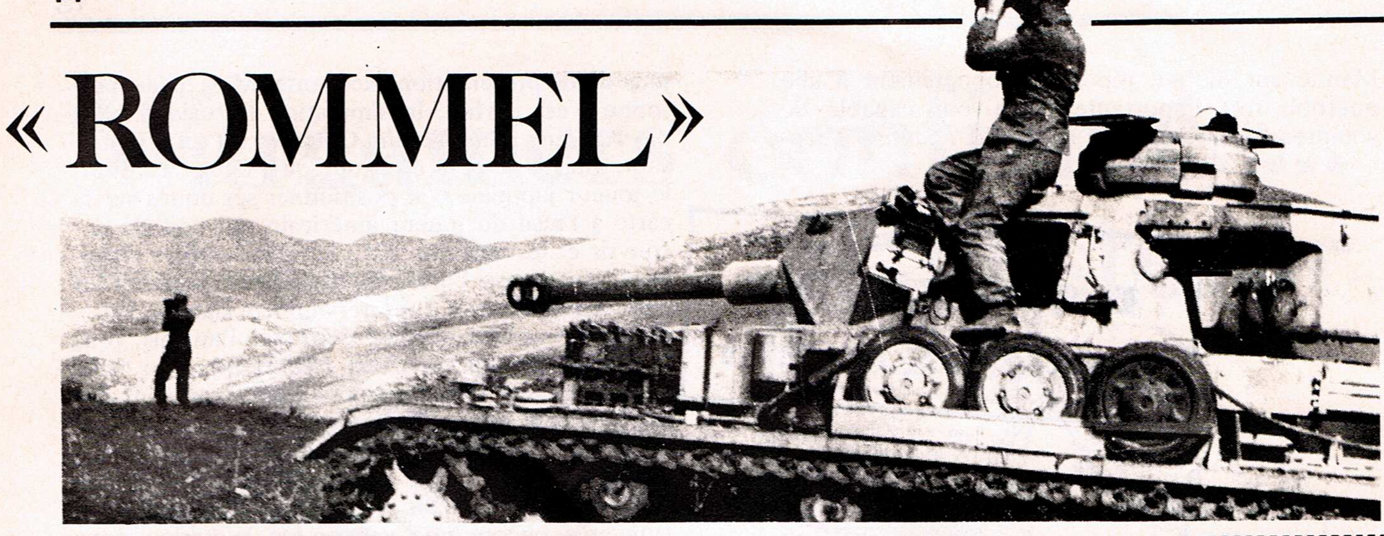
Maintenant, il faut répondre honnêtement à une question très importante : êtes-vous capable de comprendre facilement l'américain ? Sinon, il faudra vous cantonner aux jeux français et aux jeux traduits. Ce qui, depuis quelque temps, n'est nullement une dégradation, car aux côtés du pionnier que fut Defieux, de nouveaux créateurs français apparaissent.



Dans les jeux français, vous trouverez : **Austerlitz** et **Solférino** (tous deux édités par Jeux Descartes).
Dans les jeux d'origine étrangère, sur la 2e guerre mondiale, il y a : **Battle of the Bulge** d'Avalon Hill : c'est l'offensive allemande en décembre 44 dans les Ardennes, la traduction française est fournie par le détaillant. **Westwall** de S.P.I. : ce jeu comprend en réalité 4 jeux distincts qui sont Arnhem, Bastogne, Hurtgen Forest, Remagen. Là aussi la traduction française est offerte par le détaillant.
Je ne parlerai spécialement que de deux jeux d'origine étrangère, mais présentés en langue française. Tout d'abord, **Les dernières batailles de Napoléon** (cf. C.B. n° 3) création S.P.I., mais ce jeu a été réédité par une Société belge, donc les règles sont en français et en flamand. En plus, l'édition belge est de meilleure qualité que l'édition originale américaine (cartes sur carton et pions mieux finis). Ce jeu dans le même coffret se compose en réalité de cinq jeux différents. Quatre batailles : Ligny, Quatre Bras, Wavre et Waterloo et l'ensemble des quatre précitées, le tout formant la campagne de Waterloo.
Les quatre jeux ont des règles simples (Wavre est le moins bon). Le jeu de campagne introduit alors de nouvelles règles pour simuler le commandement, le ravitaillement, la réorganisation des unités et il est donc plus compliqué pour un débutant.
Ensuite **« Okinawa Team »** ». Ce jeu simule la prise de l'île du même nom par les forces américaines en avril 1945. C'est une réalisation de la société italienne d'International Team avec des règles traduites en français.
Cette jeune société a jusqu'à présent réalisé des jeux d'une présentation excellente. Mais hélas, personne n'est parfait, la simulation historique n'est pas toujours à la hauteur. **Okinawa** est un jeu plaisant, mais il ne peut être joué qu'à deux : en effet, le joueur japonais doit positionner ses unités sur la carte à l'insu du joueur américain qui doit les découvrir et les détruire. En plus des combats classiques, il y a aussi l'artillerie terreste et navale et les kamikazes japonais qui interviennent dans le jeu.
Mais, si vous lisez et comprenez bien l'anglais, vous êtes alors devant un choix très étendu, car vous avez accès aux très nombreux jeux américains des sociétés déjà citées S.P.I., Avalon Hill, mais aussi les autres marques américaines : GDW Yaquinto, OSG...
Chez Avalon Hill dans la série des classiques, vous trouverez encore une version de Waterloo pour l'époque Napoléonienne et pour la 2e guerre mondiale : **Stalingrad, D. Day,** et puis **Russian Campaign :** un grand classique. Ce dernier décrit le déroulement des opérations sur le front de l'Est, de l'opération Barberousse en juin 42 à la chute de Berlin. Vous avez le choix entre plusieurs scénarios : la partie complète dure environ 6 heures. Mais, si vous avez moins de temps à consacrer, vous avez des scénarios qui se déroulent sur une période plus courte.
Chez S.P.I., en général les jeux sont un peu plus complexe qu'Avalon Hill. Une époque est très appréciée des joueurs américains : c'est la Guerre de Secession ; citons **Blue and Grey I** et **Blue and Grey II** avec dans chacun des 2 coffrets : quatre batailles différentes. La 2e guerre mondiale est présente avec **North Africa Quad ;** ici vous trouverez quatre batailles du désert : Alamein, Supercharge, Cauldron et Kasserine.
Chez S.P.I. apparaissent toujours des règles de ravitaillement qui modifient les capacités de mouvement et de combat des unités.
Cette liste n'est évidemment pas exhaustive, je n'ai pas la prétention de connaître tous les jeux, mais si des lecteurs joueurs confirmés, qui, malgré l'avertissement du début, m'ont lu jusqu'au bout, avaient à conseiller d'autres jeux, ils peuvent m'écrire au journal pour me les indiquer et pour faire partager leurs expériences de wargamers.
Je ne peux terminer sans parler de **Panzergroupe Guderian.** C'est un des jeux les plus vendus dans le monde, il existe dans une version française mieux présentée que l'édition originale S.P.I.
Il est un peu plus compliqué que les jeux cités plus haut, car en plus du ravitaillement, apparaît une notion très importante pour simuler la guerre blindée : le débordement qui est une attaque pendant le mouvement.
Mais si vous vous sentez de taille, vous aurez d'une part, l'avantage de pouvoir jouer en solitaire très agréablement, en attendant de trouver des partenaires, et d'autre part de nombreux jeux édités par S.P.I. , notamment, **Drive on Stalingrad** (cf C.B. n° 2), **Army Group South, Kharkov,** reprennent le même système de règles.
Enfin, tous les jeux cités peuvent se trouver dans les magasins parisiens, Games, Jeux Descartes, Jeux Thèmes, l'Œuf Cube... Bref, les bonnes boutiques spécialisées à fréquenter ! □

Henri Grégoire

« ROMMEL »



LA BATAILLE DE KASSERINE

Fabricant : International Team
Jeu : description de la dernière offensive des troupes de l'Axe en février 1943 ; les forces en présence sont représentées au niveau bataillon.
matériel : la carte fait environ 100 x 70 cm, et a la particularité d'être en relief.
Ce jeu dure entre 3 et 4 heures et est de complexité moyenne.
Nous sommes en février 1943, cela fait trois mois que les Anglo-Américains ont débarqué en Afrique du Nord. Deux armées affrontaient l'Axe en Afrique. Rommel en Tripolitaine avait en face de lui Montgomery et la 8e Armée britannique ; Von Arnim en Tunisie combattait la 1re Armée US commandée par Anderson.
Rommel fit approuver son projet de double offensive d'un style très « Napoléonien ». Exploiter sa position centrale pour frapper l'une des forces avant que l'autre puisse intervenir. Il décida d'attaquer d'abord la 1re Armée et de se retourner ensuite vers la 8e armée.
Dès la fin janvier, la 21e Panzer Division de la D.A.K. (Deutsch Afrika Korps) formée de vétérans de la guerre du désert fut placée sous le commandement de Von Arnim et prirent position près des passes de Faid, mal gardées par un bataillon du 2e régiment de tirailleurs Algériens.
L'ordre de bataille était le suivant : du côté de l'Axe, vers Faid, Von Arnim avec la 10e Panzer et la 21e Panzer, vers Gafsa, Rommel avec la 15e Panzer plus une division italienne, la Centaure. Du côté Alliés, la 1re division blindée US était disséminée entre Faid et Thelepte, la division de Constantine du XIXe corps Français aux environs de Fondouk.
Le 14 février 1943, la 21e Panzer et des éléments de la 10e attaquent le groupement A de la 1re D.B. US, les combats font rage autour du Sidi Bou Zid ; et à la tombée de la nuit, les Américains doivent se replier en désordre vers Sbeitla. Mais Ziegler, l'adjoint de Von Arnim préféra attendre l'autorisation de son chef pour poursuivre.
Le 17 février 43, Rommel prend Feriana et l'aéroport de Thelepte. A ce moment-là, la plus grande confusion règne dans le camp allié : la 21e et la 10e sont devant Sbeitla gardée par ce qui reste de la 1re D.B. US ; au Sud, Rommel a la route libre vers Tebessa, son dépôt de ravitaillement et la route de Bône. Ce qui lui permettrait de couper les lignes de ravitaillement de la 1re armée américaine.
Or, il faut attendre jusqu'au 19 pour que le désaccord entre Rommel et Von Arnim sur la poursuite de l'offensive soit réglé... Mais l'ordre reçu est de continuer sur Thala et le Kef, et non vers Tebessa...
Ces deux jours avaient permis à Anderson, d'une part, de se regrouper à Kasserine, et d'autre part, d'envoyer des renforts, la 34e D.I. et la 6e D.B. britannique.
Lorsque les Allemands forcèrent le col de Kasserine le 20 au soir, ils arrivèrent le lendemain devant Thala épuisés et furent alors repoussés par les Britanniques.
L'offensive allemande avait été un succès matériel, les pertes alliées étaient énormes en comparaison des pertes allemandes. Il faut rappeler que la 1re D.B. US était dotée de 300 tanks, alors que les « Panzer Division » avait chacune une centaine de blindés. Mais, les Allemands étaient passés à côté d'une victoire stratégique ; de plus, le temps perdu avait permis à Montgomery de quadrupler ses moyens en première ligne. Rommel avait laissé passer l'occasion d'attaquer avec une légère supériorité numérique...

LE JEU

Regardons maintenant ce que nous propose *International Team* pour simuler cette bataille.
La grande nouveauté est la carte en relief à trois niveaux. D'abord la plaine, sur laquelle sont superposé un 1er niveau de montagne et ensuite un 2e niveau « infranchissable », excepté pour les troupes d'infanterie non mécanisées. (Pratiquement collez d'abord le 2e niveau sur le 1er niveau, et ensuite posez le tout sur la carte).
C'est, semble-t-il une tradition dans cette maison, la réalisation graphique est parfaite, mais la réalité historique et la qualité de la simulation laissent à désirer.
Par exemple, les oueds de cette région ne sont même pas marqués sur la carte. Quand on connaît la violence des orages méditerranéens qui transforment en quelques heures un paisible oued en torrent infranchissable, cela peut changer une ligne de défense...
Le temps est cependant prévu et se traduit par des pénalités sur les points de mouvement et l'arrêt de l'utilisation de l'aviation en cas d'orage. L'artillerie

a des règles particulières de combat ; l'on différencie l'artillerie anti-tank et l'artillerie classique ou auto-propulsée. Les artilleries italiennes et françaises sont inférieures et obtiennent de moins bons résultats que celles des autres pays.
La logistique, qui fut très importante et même capitale dans toutes les campagnes d'Afrique, est bien entendu prévue et traitée d'une façon satisfaisante.
Le commandement intervient de trois façons : pour attaquer et pour déterminer la qualité de l'attaque ou de la défense. En effet, il existe deux sortes d'attaques. La « violente », réservée aux forces commandées par Rommel et Patton et la « normale ».
En défense, on distingue : la « violente » réservée aux forces commandées par Rommel, Patton et Arnim, la « moyenne » et celle avec désengagement. Les différentes combinaisons donnent six tables de combat. En plus, une ligne de commandement complète pour une unité, c'est-à-dire : échelon division + échelon d'armée, donne un point combat supplémentaire.
D'autre part, Rommel, superposé à une unité, en augmente la valeur de deux points combats supplémentaires.
Les unités d'éclaireurs ont une grande importance, car elles peuvent se déplacer sans être ravitaillées et attaquer sans être commandées.



On peut décider une auto-réduction de son infanterie non mécanisée ; une fois réduite, elle peut se déplacer sans être ravitaillée. Comme cela s'est passé dans la réalité : dans l'attente d'ordres, les troupes commandées par Arnim sont stoppées du 17 au matin jusqu'au matin du 19. Ce qui soulagera le joueur allié.
Le jeu se joue en 30 tours représentant les 10 jours de la bataille ; la journée se décompose en deux tours de jour et un tour de nuit. Les tours de nuit obéissent à des règles particulières : pas d'appui aérien, les attaques sont limitées, l'artillerie est pénalisée en bombardement de nuit et les zones de contrôle sont supprimées.
En conclusion, le nouveau jeu que nous propose *International Team* est en progrès par rapport aux réalisations précédentes. On peut espérer que cette firme continuera de progresser et arrivera à proposer des jeux qui, en plus des merveilleuses qualités graphiques, seront historiquement mieux conçus...
En attendant, pour les joueurs non anglophones, il est bien agréable de trouver, enfin, des jeux avec une traduction française. □

Henri Grégoire

Nous sommes en 1900. L'Europe bouillonne... La guerre ?... Regardons ensemble la Turquie et l'Autriche-Hongrie...



Quelques pronostics

1). la Turquie :

Vous faites partie de cette espèce de joueurs-requins et détestez ceux qui veulent gagner à tout prix. Pour vous, il n'y a pas de « mauvaise » victoire ; une victoire même facile est toujours une victoire ! Ecraser ceux, qui, jouant les petits pays n'ont pas eu la chance comme vous de tirer la Turquie, vous fait frotter les mains et émettre un rire sardonique...
Vous aimez piloter ce rouleau compresseur que les Saxons appellent « la sorcière du sud » par opposition à l'Angleterre « sorcière du nord », et mettre à sac l'un après l'autre, tous ces petits dominions qui se battent entre eux, incapables d'une alliance efficace face au danger « Kolossal » de votre puissance mégalomane. En société vous êtes haï, renié, mais face à une carte d'Europe, toujours invité, tant le plaisir de vos adversaires à vous battre est grand.

Vous aurez beau supplier, vous traîner à leurs pieds, leur envoyer des messages déchirants, ils n'auront aucune pitié et ils vous écraseront dès la moindre faiblesse. Peut-être êtes-vous un personnage encore plus abject, chacun s'assoit à la table de négociations avec, dès le début du jeu, l'arrière-pensée de vous abattre : et le « prestige » de vous exécute leur permettra d'accéder à leur tour à l'auréole du Grand Joueur.

Vous n'aurez droit à aucune erreur, chaque négociation n'aura pour but que l'anéantissement du « petit » et le renforcement de votre puissance face à un allié fugitif de votre grandeur. Il négociera en tremblant, et vous concluerez l'alliance par la force.

Quand on joue l'Autriche ou l'Italie, on peut jouer la pitié, le charme ; quand on joue la Turquie, on anéantit, on supprime, on raye de la carte, on a pour seules amies la haine et la lueur merveilleuse de sa propre puissance.

Vous êtes joueur, vous êtes Abd el Hamid II, le sultan de la famille des Ottomans tenant de la « Sublime Porte », vous possédez le droit de vie ou de mort sur vos sujets courbés, votre esprit génial et schizophrène vous mènera peut-être à l'asile, où nous jouerons ensemble...

Foin d'amusette visant à pousser le Russe hors des Dardanelles ; seul l'anéantissement pur et simple de la flotte de Sébastopol vous satisfait et le plus tôt sera le mieux !

F ANK-MER NOIRE
A SMY-ARMÉNIE
A CONSTANTINOPLE-BULGARIE

L'alliance avec l'Allemand qui attaque Varsovie est importante, mais non primordiale, votre puissance est infinie. En Turquie, on ne ruse pas, on ne joue pas, on attaque. Au deuxième tour, la Bulgarie attaque la Roumanie et le Soutien Mer Noire-Arménie fait tomber Sébastopol. La flotte Russe est éliminée !...

Ensuite, tout est facile pour votre intelligence géniale, votre force brutale, Bulgarie-Grèce, Constantinople-Bulgarie, Ankara-Constantinople et des flottes en Mer Egée pour convoyer.

Votre Royale Splendeur Iznogoud est comblée, vos hordes vont remonter et écraser la fragile Autriche, intimider l'Italie avant de mettre genoux à terre la fière Angleterre et régner en maître absolu... ô votre vénérée Grandeur Osman Bey !

(ce discours peut être intégralement repris par un adversaire audacieux de la Turquie qui l'attend au tournant du jeu...).

2. Autriche-Hongrie/Italie :

Vos destins sont liés, vos intérêts divergents, souvent contradictoires. Comment réussir en une telle alliance ?

Une Italie attaquant une France indifférente sinon bienveillante et toujours lointaine. Un passage du Piémont délicat sinon illusoire... Et cette armée de Rome de la plus totale inutilité... Négociez, négociez pour votre survie, surtout celle de l'Autriche. D'un côté, l'Italie avec de faibles possibilités d'expansion et des unités stagnantes, de l'autre, l'Autriche avec de fortes possibilités d'expansion, mais un déséquilibre chronique des forces contre elle. Mettez les unités « en pool » pour deux années au départ et maximisez ainsi leur efficacité.

Venise au Tyrol et Vienne en Bohème peuvent faire tomber Munich, porte de l'Allemagne et de la France ! On peut concevoir au premier tour en échange, Naples envoyé bloquer la Turquie du côté de la Grèce, destérilisant ainsi la flotte de Trieste envoyée en Albanie.

Vous ne voulez pas être ce que les Anglo-Saxons nomment « the puppet toy », et pourtant il faut jouer le « mauvais jeu » de l'alliance stable. L'alliance stable enlève habituellement beaucoup d'intérêt au jeu, mais suivant la ligne de conduite que nous avons choisi ici, nous cherchons à nous placer sur le sentier d'expansion optimal, et ce sentier passe par l'alliance stable, franche et honnête pendant deux années...

L'Italie ne manque pas de points forts, elle peut devenir facilement une puissance maritime, l'Autriche peut lui apporter le soutien terrestre qu'il lui manque. Si les deux joueurs jouent réellement l'alliance en acceptant un développement équilibré, ils prennent une solide option vers la survie, alors que la statistique faite sur 803 parties nous donne 436 éliminations pour l'Autriche et 369 pour l'Italie qui, en fonction de sa situation quasi-insulaire, est plutôt à l'abri (elle ne vaut pas le détour), d'un autre côté, cette même situation rend son nombre de victoires relativement faible, 52.

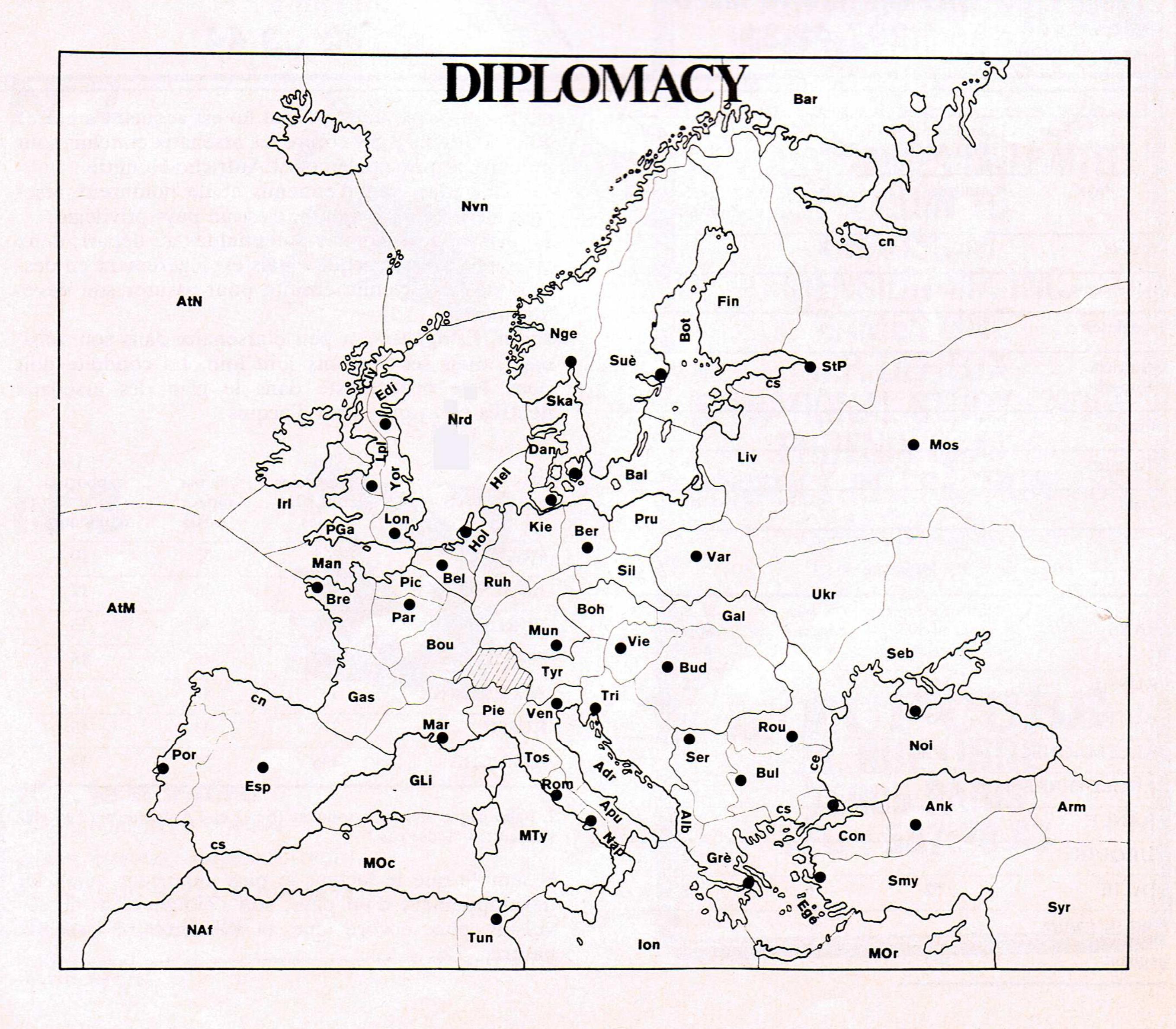
3. Statistiques

Il convient de considérer *la Russie* comme un cas particulier, en fonction de ses quatre arsenaux.

L'Allemagne arrive en tête avec neuf possibilités d'attaque. Quatre arsenaux à proximité lui assurent de vastes possibilités de développement, mais cinq arsenaux ennemis sont pour elle une lourde tâche qui expliquent que ce pays ouvert dont, soit le Danemark, soit la Hollande sont acquis, reçoit souvent la « visite » de partenaires.

L'Autriche-Hongrie, si elle est forte, a de nombreuses possibilités, malheureusement la Russie et la Turquie visent les arsenaux neutres proches dont un seul lui est acquis généralement à court terme.

L'Italie se trouve dans une zone de rares arsenaux



Pays	TOTAUX 1 ou 2 cases		ARSENAUX neutres
	neutres	ENI	quasi-acquis
Russie	5	3	1
Allemagne	4	5	1
Angleterre	4	1	Ø
Autriche-Hongrie	4	4	1
France	3	3	2
Turquie	4	1	1
Italie	2	5	0
	26 Moyenne = 3,7	22 Moyenne = 3,1	

PAYS	Nbre de victoires parmi 803 parties	% par rapport à 803	% par rapport à 563
RUSSIE	126	15	22
AUTRICHE	83	10	14
ALLEMAGNE	79	9	14
ANGLETERRE	77	9	13
FRANCE	77	9	13
TURQUIE	69	8	12
ITALIE	52	6	9
Nbre de parties ayant un gagnant	563		

neutres proches dont un seul lui est acquis, les autres étant lointains ; par contre les arsenaux ennemis sont nombreux, principalement l'Autriche-Hongrie.

La Turquie a peu d'ennemis et de nombreux arsenaux neutres à proximité, c'est un pays privilégié.

La France a de bonnes potentialités au départ, deux arsenaux neutres acquis, mais est légèrement en dessous de la moyenne ensuite pour assurer son développement.

Enfin, *l'Angleterre* a peu d'arsenaux dans son voisinage, mais ses ennemis sont loin. La conduite doit donc être probabiliste dans le gain des arsenaux neutres en ayant aucun d'acquis.

PAYS	Nbre d'éliminations parmi 803 parties	% par rapport à 803	% par rapport au total des éliminations
FRANCE	265	33	10
ANGLETERRE	294	36	12
TURQUIE	322	40	13
ITALIE	369	45	15
ALLEMAGNE	379	47	15
RUSSIE	379	47	15
AUTRICHE	436	54	17

L'Italie gagne le moins souvent (6 %) et l'Autriche perd le plus souvent,54 % des cas !

Il semble que le facteur le plus important quant au développement d'un pays, soit l'éloignement de ses voisins plus encore que la proximité d'arsenaux neutres. □

Michel Brivot

Bibliographie
« The Gamer's Guide to Diplomacy »
Gamer's, 2nd Edition, March 1979.

Devine Qui Vient Diner Ce Soir...

Dans cette rubrique, nous vous proposons de nouveaux types de monstres qui, nous l'espérons, sauront vous aider à meubler le plus agréablement possible vos corridors déserts.
Et si vous souhaitez faire l'écho de vos créations favorites, écrivez-nous cette rubrique est à votre disposition...





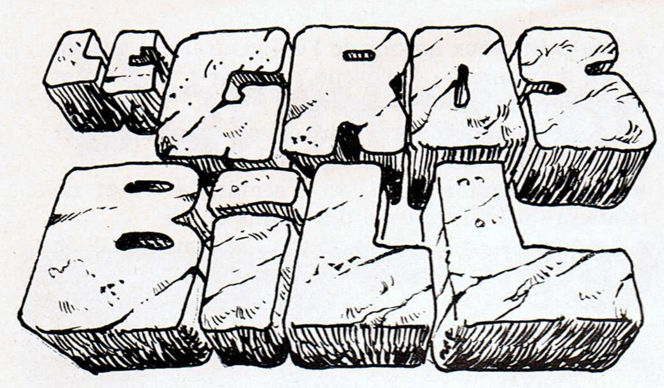


Fréquence : rare ;
Nombre d'apparition : 1 à 2 ;
Classe d'armure : 1 ;
Mouvement : 120 ;
Dés de vie : 8 + 3 ;
% dans repaire : 20 % ;
Type de trésor : F ;
Nombre d'attaques : 3 ;
Dommages/Attaques : 1-10/1-10/2-12 ;
Attaques spéciales : souffle paralyse + charge ;
Défenses spéciales : 0 ;
Résistance à la magie : 50 % ;
Intelligence : moyenne ;
Alignement : MC ;
Taille : G (10 pieds de haut) ;
Aptit. psionic : 0 ;
Points d'expérience : 2-100+12/point de vie.

Le Gurgotch ou « Eléphant Démon » est l'une des forces qui ont été une fois conjurées pour faire la guerre contre les forces du Bien. Ceux qui restent, errent maintenant sur la terre en quête de leurs profondeurs originelles.
La bête ressemble à un grand éléphant noir avec de grands yeux blancs brillants et une queue pareille à un trident. Outre leurs attaques avec les 2 défenses, séparées d'environ 6 pieds, les Gurgotchs peuvent soulever l'adversaire avec leur trompe (s'ils scorent une touche) et le précipiter dans un proche ravin, ou le fracasser au sol, causant 2 à 12 points de dommages. Ils peuvent également charger un groupe d'aventuriers en causant un dommage de 4 à 40 points pour chaque victime foulée aux pieds (qui aura échoué dans son jet « sous la dextérité », avec 3 d 6).
Il a de plus, une autre arme formidable, son souffle. En effet, à la place de la langue, le Gurgotch a un entonnoir (comme un cornet acoustique en forme de cône tronqué) duquel il exhale un nuage de gaz nocif : cet entonnoir mesure cinq pieds ou yards à la gueule de la bête, sur 30 de long pour un diamètre terminal de 10.
Ce gaz agit sur le système nerveux des créatures prises sous le nuage et les paralyse tout en leur faisant perdre 4 points de dextérité et 2 points en force et en constitution. Un « jet sous la constitution » éviterait la paralysie, mais pas la perte de points. Cette perte est d'ailleurs permanente à moins qu'avant 1 semaine, un sort de « bénédiction » et de « soin de maladie » soient jetés l'un après l'autre, dans cet ordre. Bien entendu, une victime paralysée devra d'abord être guérie (délivrée) de sa paralysie.

Traduit par T. MARTIN

avec l'aimable autorisation de "WHITE DWARF"



(dit : la Samaritaine)



Fréquence : trop souvent ;
Classe d'armure : — 7 (au minimum) ;
Vitesse : 6 ;
Dés de coup : 8 (72 points de coup) ;
% dans le repaire : 50 % rue d'Ulm ;
Type de trésor : Guide du Maître du Donjon ;
Attaque : 5 — 12 (couteau de boucher) ;
Attaques spéciales : voir plus bas ;
Défenses spéciales : voir plus bas ;
Résistance à la magie : standard ;
Intelligence : pardon ??...
Alignement : cahotique-couard ;
Taille : L (2 m de diamètre) ;
Aptit. psionic : 173/173 = 346 (ne sait pas s'en servir) B, C, D, E/F, G, H, I, J
Points d'expérience : 2000/12/dès de coup = 2864.

Il attaque et tire ses jets de protection à + 3 (car il triche) ! Il a l'étonnante faculté de toujours posséder 9 points de coup par dé à 8 faces ! A sa vue toute personne, ayant plus de 8 en intelligence et en sagesse, doit tirer un jet de protection contre le rire. Dans le cas ou ce jet est « loupé », les attaques et les jets de protection se font à — 2. Il jette des sorts comme un magicien du 8e niveau, mais aléatoirement : avec 80 % de chance que les effets du sort soient distordus.

Il possède une résistance au psionic blast naturelle, car son cerveau est trop petit pour être atteint.

Les idolâtres anonymes et pas téméraires

Pstor

Traduit par T. MARTIN

avec l'aimable autorisation de "WHITE DWARF"

Fréquence : très rare ;
Nombre d'apparition : 1-2
Classe d'armure : 6 ;
Mouvement : 60/150 ;
Dés de vie : 4 ;
% dans bauge : 0 ;
Type de trésor : 0 ;
Nombre d'attaques : 3 ;
Dommages/attaques : 1-4/1-4/1-8 ;
Attaques spéciales : 0 ;
Défenses spéciales : voir ci-dessous ;
Résistance à la magie : voir ci-dessous ;
Intelligence : haute ;
Alignement : BL ;
Taille : G ;
Aptit. psionic : 0 ;
Points d'expérience : 165 + 5/point de vie.

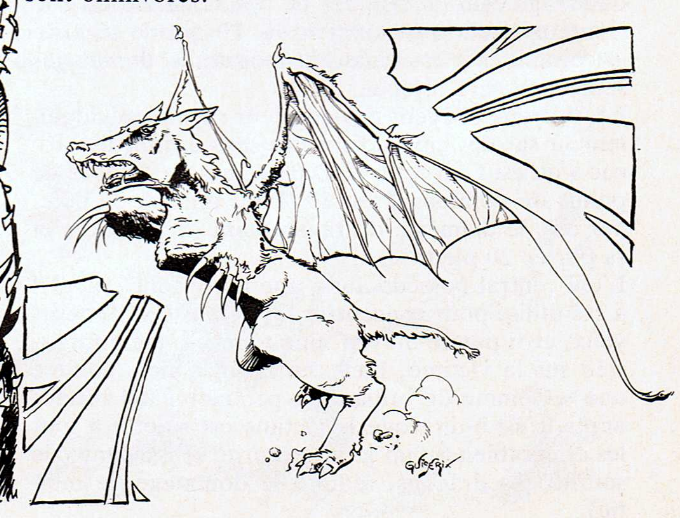
Originaire de la constellation d'Hercule, le Pstôr a des mœurs mal connues, et aucune tanière de cette créature n'a été découverte sur terre. Le Pstôr a le corps fauve d'un grand chien, de petites oreilles pointues et des ailes de chiroptère. Au sol, il se déplace sur ses pattes postérieures et ses ailes qui traînent. Ses pattes antérieures sont armées de griffes redoutables.

Il peut voler (typiquement de la classe C) et sa grande force lui permet de transporter une personne de taille humaine entre ses griffes ; on ne peut jamais le monter.

Le Pstôr s'apprivoise en 3 mois et est dévoué alors à son maître à condition que ce dernier soit bon et loyal. Les Pstôrs communiquent entre eux par des grognements ; cependant, leur haute intelligence leur permet à la longue de comprendre les ordres de leur maître. Bien que n'aimant pas la violence, ils sont capables d'attaquer, leurs griffes antérieurs et leur gueule sont de redoutables armes.

Aucun sort de charme, suggestion... n'a d'effet sur un Pstôr, par contre, il a la faculté innée de détecter les « mauvais » dans un rayon de 30 (pieds ou yards). Si c'est le cas, le Pstôr émet des grognements significatifs.

Il est à noter que si le mode de reproduction du Pstôr reste une énigme, on sait par contre qu'ils sont omnivores.





Contemplateur

Traduit par T. MARTIN avec l'aimable autorisation de "WHITE DWARF"

Fréquence : très rare ;
Nombre d'apparition : 1 ;
Classe d'armure : - 4/2/4 ;
Mouvement : 120 ;
Dés de vie : 15 + 4 ;
% dans repaire : 80 % ;
Type de trésor : A, 2 B, Z ;
Nombre d'attaque : 1 ;
Dommages/Attaques : 2-5 + poison ;
Attaques spéciales : ci-dessous ;
Défenses spéciales : arme + 2 pour le toucher ;
Résistance à la magie : 50 % ;
Intelligence : haute ;
Alignement : ML ;
Taille : G (4 à 6 pieds diam.) ;
Aptit. psionic : 0 ;
Points d'expérience : 10,900 + 20/point de vie.

Le Contemplateur ou « Tueur sphérique » est un étrange parent du spectateur. On ne connait que sept exemplaires de ces créatures. Comme son cousin, on le rencontre le plus souvent sous le sol ; et la seule différence qu'il a avec lui réside dans les yeux. Le Contemplateur a 10 petits yeux encerclant un œil central rougeâtre ; et une bouche placée environ à 40° de la verticale. Cette bouche sert avant tout pour s'alimenter ; mais peut aussi mordre, causant de 2 à 5 points de dégât. Elle est entourée elle aussi par 4 petits yeux mais utilisés uniquement pour la vision. Tandis que les 10 petits yeux entourant l'œil central sont usuellement pointés vers l'œil central ; c'est là la principale attaque de la créature. En effet, les 10 yeux indépendants projettent des rayons de lumière, 1 fois par round, vers l'œil central, lequel les concentre et décharge la lumière collectée en un unique rayon puissant de 5 pieds de diamètre, et d'une portée de 60 pieds. Une victime prise dans le rayon subit un dommage égal au nombre de points de vie qu'a le Contemplateur à ce moment-là. Un jet de sécurité est permis, s'il est réussi, la moitié des dommages seulement sera retenue.
Les 10 yeux peuvent projeter leur rayon individuellement sur des cibles distinctes sans utiliser le « focus » qu'est l'œil central. Dans ce cas, le nombre de points de dommages est 10 % du total de la bête, par œil, le diamètre du rayon étant de 6 pouces et sa portée 20 pieds.
L'œil central possède aussi une autre fonction. S'il a été utilisé pour concentrer les rayons des 10 petits yeux, et si par ce moyen, une touche a été enregistrée sur la victime, l'œil central agit alors comme une « Gemme de brillance » pendant 1 à 4 rounds après, c'est-à-dire que la victime est sujette à tous les effets (bien qu'un jet de sécurité réussi contre le souffle des dragons, réduise le dommage de moitié).

- Les petits yeux autour de l'œil central ont tous la classe d'armure — 4, chacun contient 1 % du total des points de vie de la créature.
- La bouche pulpeuse a la classe d'armure 4 et contient 50 % du total des points de vie.
- L'œil central a la classe d'armure — 4 et ne contient qu'1 % du total des points de vie.
- Le corps a la classe d'armure 2 et contient 39 % (le restant) des points de vie.

La peau écailleuse du Contemplateur est dotée d'yeux minuscules, environ 1 000, assez réalistes pour semer la confusion à moins d'être placé très près. Prenez garde si vous tentez de frapper un « œil truqué », ces yeux-là n'ont qu'un point de vie chacun, mais ont la classe d'armure — 9. La peau du Contemplateur est très appréciée, car elle peut servir de « Robe aux nombreux yeux » à un personnage quelconque, si elle peut être conservée intacte. La peau elle-même est d'un bleu gris, les yeux étant de la couleur rubis. Chacun des 10 petits yeux est évalué 50 et 100 pièces d'or et l'œil central 200 à 600 pièces d'or. Le Contemplateur peut user de télékinesie 800 pièces d'or en poids. La salive est empoisonnée, quiconque est mordu doit faire un jet de sécurité ou souffrir de démangeaisons, ce qui réduit sa probabilité de toucher de 10 % pour un jour.
Enfin, le Contemplateur est invulnérable aux armes normales. Il faut au moins une arme + 2 pour le toucher.



Jihk' Hell

F.M-F

Fréquence : trop souvent ;
Nombre d'apparition : 1 ;
Dés de coup : 4 + 3 ;
Trésor : sans ;
Nombre d'attaque : 1 ;
Dommages : micro, 4 à 8 ;
Attaque spéciale : voir ci-dessous ;
Défense spéciale : 0 ;
Résistance à la magie : normale ;
Intelligence : quelques traces ;
Alignement : Bon Loyal ;
Taille : M ;
Aptit. psionic : 0.

Ce monstre redoutable apparaît dès qu'un acte amoral est commis dans un donjon ; aussitôt, sentencieusement, il sermonera les membres du groupe, comme s'il s'adressait à un vaste auditoire. Si, les auditeurs le laissent parler et ratent leur jet de protection, il y a alors 25 % de chance que ceux-ci se repentent et tentent de réparer leurs méfaits. De même, de 50 à 75 % les auditeurs deviennent Bersecks et tentent de le tuer par tous les moyens.

Dormira, dormira pas...



Poursuivons nos cours pour « parfait D.M. ». Aujourd'hui nous allons « philosopher » sur le sommeil. Dormira ou Dormira pas. That is the question...

Un problème que tout D.M. a souvent à affronter, est de résoudre un sort de « sommeil » jeté sur un groupe dont les créatures ont des dés de vie variés. Les parties de débutants comprenant des joueurs de niveau 1 des mules de niveau 3, font partie de cette catégorie à dés de vie variés. Il est alors nécessaire de convertir tous les dés de vie sur une échelle unique et de tirer une seule fois les dés à cette échelle. Puis, chaque victime potentielle peut être affectée d'un numéro ; un dé approprié peut être lancé afin d'identifier les créatures touchées par le sort, jusqu'à l'épuisement des effets de ce dernier.

La table de conversion est la suivante :

Dés de coups	Nombre affecté	Nombre moyen	Equivalent de 1 dé de vie
jusqu'à 1	4 à 16	10	1
1 + 1 à 2	2 à 8	5	2
2+ 1 à 3	1 à 4	2 1/2	4
3 + 1 à 4	1 à 2	1 1/2	7
4+1 à 4+4	0 à 1	1/2	20

Ex : une créature ayant 3 dés de vie équivaut à 4 créatures ayant 1 dé de vie.

On lance alors 4 d 4 (on lit : 4 dés à 4 faces) et lorsqu'une créature de plus d'un dé de vie est affectée, son équivalent d'un dé de vie est soustrait du total obtenu. Lorsque la valeur de la dernière créature affectée est supérieure au total restant, il y a cependant une chance (fractionnaire) qu'elle soit endormie.

Ainsi, le magicien obtient 12 (avec les 4 d 4) et 2 créatures ayant 3 dés de vie sont affectées (valeur 8). Puis, une créature ayant 4 dés de vie est la cible. La valeur est 7, mais le total restant n'est que de 4 (12 - 8). Il y a par conséquent 4 chances sur 7 qu'elle tombe endormie. Lancez alors un dé à 8 faces (ignorant le 8) ; si le résultat est 1 à 4 ➔ la créature s'endort ; et 5 à 7 ➔ la créature reste éveillée.

Pour vous faire comprendre le mécanisme, nous allons examiner un exemple casi complet :

une équipe de 7 aventuriers et qu'accompagnent 2 mules, est surprise et frappée par un sort de sommeil centré sur E (voir schéma). Le sort couvre l'équipe tout entière dans son rayon de 15 pieds. Le magicien obtient 11 avec les 4 dés à 4.

A (3)	C (2)	E (3)	F (1)	G (3)
B (2)	D (1)	Mule (3)	Mule (3)	

Les chiffres entre parenthèses représentent les dés de vie des créatures.

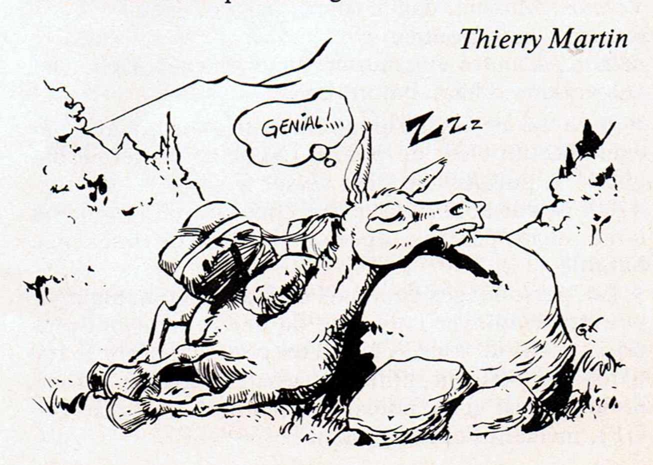
Le D.M. numérote les victimes potentielles de haut en bas et de gauche à droite, soit :

A = 1	C = 3	E = 5	F = 7	G = 9
B = 2	D = 4	Mule = 6	Mule = 8	

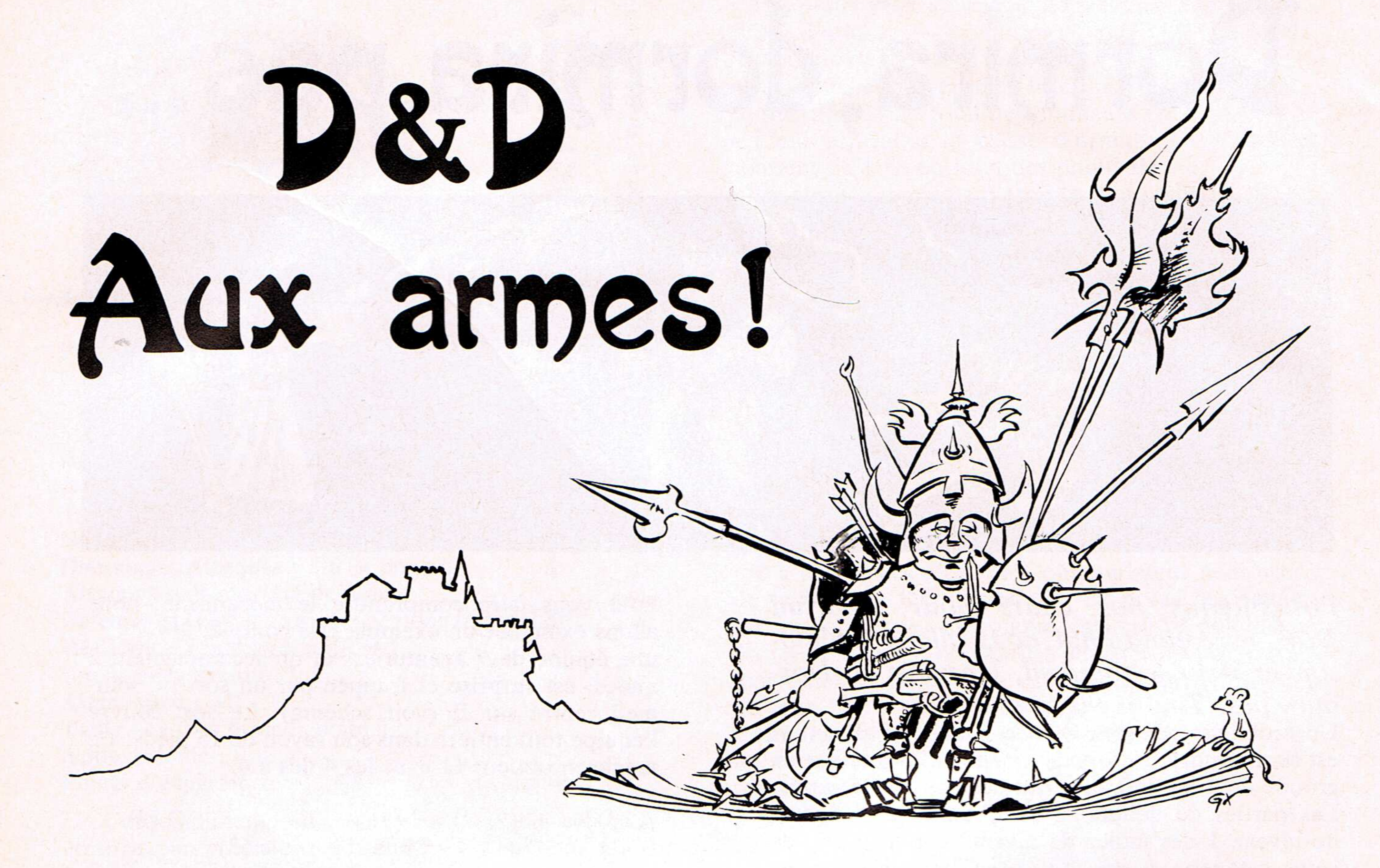
Puis, il lance 1 d 10 (en ignorant le 0). Un 3 signifie que C est affecté. Un 8 signifie qu'une mule est affectée. Un 1 signifie que A s'endort. La valeur convertie des créatures affectées est maintenant de 2 + 4 + 4 = 10. Puis le D.M. tire un 2 signifiant que B est affecté. Mais B a une valeur de 2 dés de vie et il ne reste que 1 au total (11 au départ — 10).

Il y a donc 50 % de chances, à tester avec les dés de pourcentage, que B soit endormi. Si 50 ou moins est obtenu, B sera « touché », et le sort aura donc affecté les personnages A, B, C et une mule.

Thierry Martin



D&D
Aux armes !



Les armes sont les éléments peut-être les plus importants de « D and D ». Dressons-en ensemble l'inventaire et étudions leurs caractéristiques (*).

Avant de choisir une ou plusieurs armes pour votre personnage, il convient de s'assurer que sa classe (profession) et sa corpulence permettent qu'il manie la ou les armes que vous avez choisies. Voici donc avant tout le tableau des armes permises (« P.H. », page 19).

Classe *Armes permises*

Clerc : Massue, fléau, marteau, masse d'armes, bâton.

Druide : Massue, dague, dard, marteau, cimeterre, fronde, lance, bâton.

Combattant et sous-classes : quelconque

Magicien et illusionniste : dague, dard, bâton.

Voleur : Massue, dague, dard, fronde, épée.

Assassin : quelconque

Moine : Canne, massue, arbalète, dague, hache, javelot, arme d'hast, bâton, lance.

- Il en est de même pour les armes magiques ; par exemple, un clerc ne pourra pas se servir d'une dague + 1, puisqu'il ne peut verser le sang.
- Un voleur peut utiliser une épée courte, longue ou large, mais pas une épée à 2 mains ou une épée batarde.
- Les personnages de moins de 5 pieds de hauteur ne peuvent employer l'arc long ou une arme ayant plus de 12 pieds de long. Ceux d'un poids inférieur à 100 livres ne peuvent utiliser l'arbalète lourde ou les armes d'hast d'un poids supérieur à 20 livres (200 GP), incluant l'épée à 2 mains.

(*) extrait de « Player Hand book » (pages 37-38).

Une fois les armes permises connues, votre personnage, débutant n'a droit qu'à un nombre d'armes limité au départ. S'il veut avoir une arme en supplément (par exemple s'il découvre une arme magique), il ne l'emploiera que sous une certaine pénalité, laquelle s'exprime par une soustraction sur son dé de touche, qu'il s'agisse d'une arme tenue en main ou d'une arme de jet.

Cependant, en gagnant de l'expérience; il sera capable d'employer avec efficacité une ou plusieurs armes, selon son niveau. Je renvoie le lecteur à la table du « P.H. » page 37.

En ce qui concerne le bonus pour toucher, dû à une force exédant 16, il convient de rappeler que ce bonus ne s'ajoute au dé de touche qu'avec des armes employées à la main. Pour bénéficier de ce bonus pour les armes de jet (ou projectiles), le personnage doit s'être fait construire une arme spéciale (cf. l'arc d'Ulysse) à un taux choisi par le D.M., mais qui ne pourra être inférieur à 3 fois le prix normal de l'arme.

Les armes rencontrées dans l'univers de « D and D » sont très variées ; et rapportées à l'Histoire, couvriraient une époque très étendue, allant jusqu'au XVI[e] siècle. On peut distinguer plusieurs types qui sont les armes de jet, les armes de combat classiques et les armes d'hast.

Les armes de combat classiques :

Ce sont les armes blanches les plus connues du public, n'ayant pas de long manche et n'entrant donc pas dans la catégorie des armes d'hast. La plus simple d'entre elles est la dague *(Dagger)*, qui, de nos jours, s'est transformée en poignard ou... coupe-papier. Je n'entrerai pas dans la description de toutes

les variétés de cette arme, je signalerai simplement qu'au Moyen-Age, la dague se portait au travers d'un sac de peau servant de poche et soutenu par une ceinture sur le ventre. Le fourreau pendait alors entre les jambes. Ce port était pratiqué aussi bien par la noblesse que par les vilains.

• La hache *(axe)* existe sous 2 formes : la hache normale, celle du bûcheron que l'on peut lancer et celle d'armes *(battle axe)* au long manche qui peut avoir un côté du tranchant pointu, de façon à porter des coups d'estoc.

• Le cimeterre *(Scimitar)* est un sabre à lame large et courbe. Dans « D and D », le sabre, coutelas, faucille, yatagan, kriss sont à classer sous la même dénomination.

• Les épées sont : courtes *(short)*, larges *(broad)*, longues *(long)* ; l'épée à 2 mains *(sword two-handed)* est dite aussi espadon, et l'épée bâtarde *(bastard)* demi-espadon. A noter que cette dernière doit être traitée comme une épée longue si l'on ne s'en sert que d'une main.

• La massue *(Club)* est utilisée depuis l'Antiquité, et... l'on dit qu'au tout début ce n'étaient que des os de grands mammifères.

• Le bâton d'escrime *(Quarter Staff)* est tout simplement le Bô des Japonais, il peut atteindre 2,50 m.

• Le marteau de guerre *(Hammer)*, appelé aussi Marteau d'armes ou plommée, peut également être lancé sur l'adversaire.

• Le fléau d'armes *(Flail)* porte différents noms. Il y a celui du fantassin et celui du cavalier qui est plus petit, suivant le nombre de boules à pointes (1,2 ou 3).

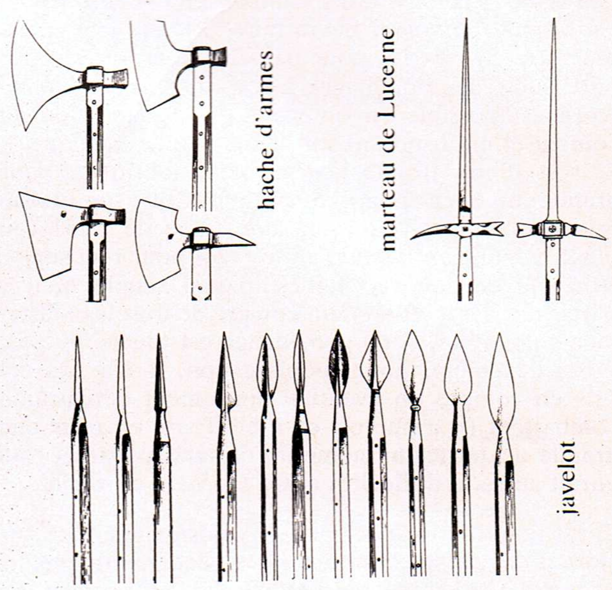
• Le morgenstern *(Morning Star)* ou « Etoile du matin », est une masse ferrée suisse, paysanne, qui fait voir à l'adversaire 36 « étoiles ».



Les armes de jet :

Il faut considérer 2 sous-classes : les armes que l'on lance à la main et les armes qui permettent de tirer divers projectiles.

• La première espèce concerne la hache, le marteau, la massue, la dague et la lance, dont les portées sont de 10, 20 ou 30 yards (à courte, moyenne et longue distances), le dard *(dart)* qui est une flèche allongée dont les portées sont de 15, 30 et 54 yards et le javelot *(javelin)* dont les portées sont de 20, 40 ou 60 yards.



• La deuxième catégorie comprend la fronde *(sling)*, les arcs *(bows)* et les arbalètes *(crossbows)*.

La fronde dont l'usage remonte à l'Antiquité (que l'on se souvienne, David et Goliath) a deux types de projectiles : le caillou *(stone)*, portée maximale 160 yards, et des « glandula », projectiles de plomb en amande, *(bullets)* portée maximale 200 yards.

Les arcs longs et courts ont également une variété dite « arc turquois » *(composite bow)* dont les cordes sont des nerfs de bœuf.

Pour les deux types d'arbalète, je propose l'arbalète à croc *(light)* qui se tend avec une espèce de pied de biche et dont le maniement est plus rapide que l'arbalète à moufles *(heavy)* dont deux poignées permettent de tendre la corde. Les arbalètes tirent des carreaux *(quarrel)* qui sont beaucoup plus courts que les flèches *(arrows)* et que l'on transporte dans des trousses en peau, qui peuvent contenir 20 ou 40, et non dans des carquois *(quiver)* comme pour les flèches. L'arbalète à moufles permet de décocher un carreau jusqu'à 240 yards, soit 30 yards de plus qu'un arc long.

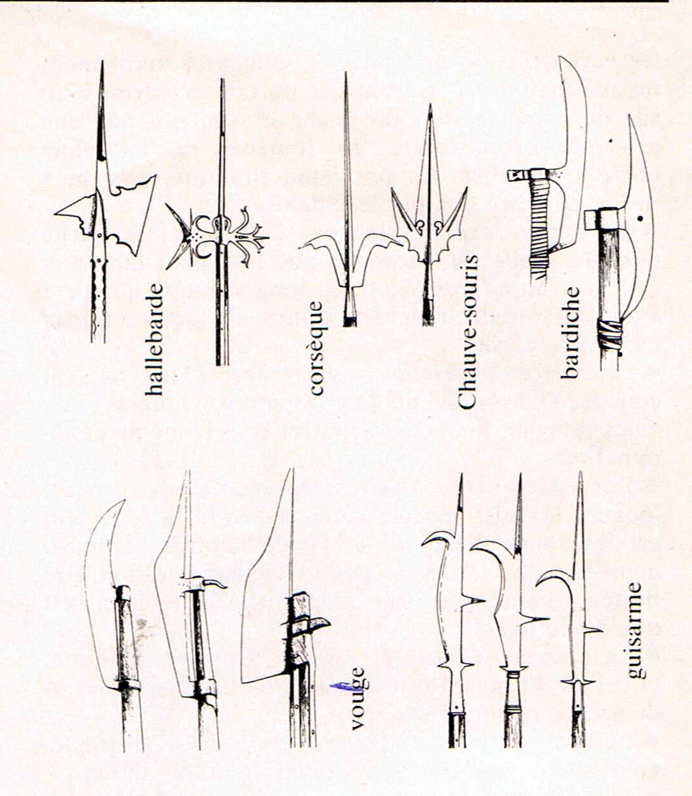
Ne pas oublier que pour les combats dans « D and D », (règle avancée), l'ajustement à la classe d'armure ne concerne que les armes lancées et les projectiles à courte distance. Si le D.M. désire tenir compte de ces ajustements par rapport à l'armure portée par la cible, il doit modifier l'ajustement donné (P.H., page 38), en se retranchant - 1 à moyenne distance, - 2 à longue distance.

Ne pas oublier aussi que tout projectile (y compris les flacons d'huile, d'acide, etc) souffrent d'une pénalité de - 2 à moyenne portée de - 5 à longue portée.

Ainsi par exemple, soit un voleur de niveau 13, envoyant une pierre de fronde sur un combattant en armure de Plates (AC 3, sans bouclier), distant de 100 yards (en extérieur)...

Nous voyons tout d'abord que la pierre de fronde a une pénalité de - 4 sur la classe d'armure 3 (en effet, une pierre endommage peu les « Plates » d'une armure). Cette pénalité est aggravée de - 2, car la distance est longue (au-delà de 80 yards). En ce qui concerne le dégât porté à l'armure de Plates du combattant, la pierre de fronde subit donc une pénalité de (- 4) + (- 2) = - 6.
De plus, le chiffre indiqué sur la « Table de Combat des Voleurs » est de 11 pour toucher une classe d'armure 3. Le chiffre est matériellement ajusté par - 5 (sur le dé !) comme nous sommes à longue portée.
En somme, le voleur devra faire 22 « au dé » (puisque - (6+5) = - 11, pour parvenir à 11 = 22) pour faire subir des dommages à son adversaire. Un tel score est possible en obtenant un 20 sur le dé de combat et en disposant soit d'une fronde magique + 2, soit d'une fronde spécialement fabriquée pour grande force, en supposant cette fois, que son utilisateur soit un guerrier ayant une force de 18/51 (ou plus), bénéficiant donc d'un « + 2 » pour toucher.
Vous voyez donc qu'il n'est pas si simple qu'il y paraît de savoir, si on tient compte de tous les ajustements possibles, si un personnage est touché ou pas. Dans l'exemple, pour simplification, il n'a pas été pris en compte un éventuel ajustement défensif du combattant (il a pu voir qu'il était visé et avoir une grande dextérité) ni même un obstacle éventuel (qui aurait accru la difficulté) entre le viseur et sa cible.

Il est bon de rappeler que les « ajustements par rapport à la classe d'armure » ne concernent que les armures réellement portées par les adversaires. En aucun cas cet ajustement ne pourra être utilisé envers une créature qui n'a pas d'armure réelle, mais seulement une classe d'armure différente de 10, obtenue par ses caractéristiques de dextérité et / ou de magie.



Les armes d'Hast :
On désigne par ce terme toutes les armes offensives formées d'un fer à forme variable emmanché à un bâton plus ou moins long.
Ces armes sont peu recommandées pour les expéditions de donjons car elles sont peu maniables et lourdes. Elles serviront surtout aux D.M. pour armer leurs gardes citadins, bien qu'elles soient utiles dans

les combats à l'extérieur car certaines d'entre elles peuvent désarçonner un adversaire ou briser une charge.

• Lorsqu'un personnage de haut niveau possède une bande de mercenaires, d'hommes d'armes, et décide d'aller combattre une autre armée, il peut être utile qu'il équipe ses fantassins de piques *(pike)* par exemple. En effet, ces dernières peuvent atteindre 6 m et donc briser un assaut de cavalerie.

• La lance du fantassin *(spear)*, qui est celle que l'on peut lancer, est très utile puisqu'elle cause un dommage double à tout adversaire chargeant contre sa pointe fermement dressée.

• Les lances de cavalier *(lance)* causent aussi un dommage double lorsqu'elles sont employées sur un cheval.

• La fourche de guerre *(military fork)*, le glève ou couteau de brèche *(glaive)*, le javelot *(javelin)* causent un dommage double lorsqu'elles sont maintenues fermement dressées, de façon à recevoir la charge d'une créature de grande taille (plus de 7 pieds).

• Le fauchard *(fauchard)*, la faux de guerre *(fauchard-fork)*, la fourche de guerre *(military fork)*, la guisarme, la hache à marteau *(lochaber axe),)*, le marteau de Lucerne *(Lucern hammer)*, et le Ranseur *(chauve-souris)* sont capables de désarçonner un adversaire sur un score égal ou supérieur au score nécessaire pour réussir une touche *(« hit »)*.

• La Chauve-souris et le corsèque *(spetum)* sont capables de désarmer un adversaire sur un score requis pour toucher une classe d'armure 8.

Notons que le croissant à élaguer et la serpe, pour les druides, *(Bill hook, Bill)* sont associés à la guisarme quant aux dommages causés (2-8/1-8).

• Les fourches de guerre et tridents sont particulièrement utiles dans les attaques de châteaux forts ; elles permettent de hisser des cordages ou échelles.

• La bardiche *(Bardiche)*, la hallebarde *(Halberd)* et la Partisane ou langue de bœuf, sont surtout des armes d'apparat. Elles ne sont employées que dans les villes ou parmi les troupes d'armes. Quant à l'épieu de guerre *(military pick)*, ce n'est qu'un dérivé de l'épieu de chasse, il possède en plus un fer de lance, et bien souvent les armoiries du seigneur.

• Le vouge est réservé au piéton. Avant le XIVe siècle il désignait une serpe. Son tranchant est composé d'une lame concave.

• Le bec de corbin désigne une lame effilée au bout recourbé comme le bec d'un corbeau. Son manche est plus ou moins long.

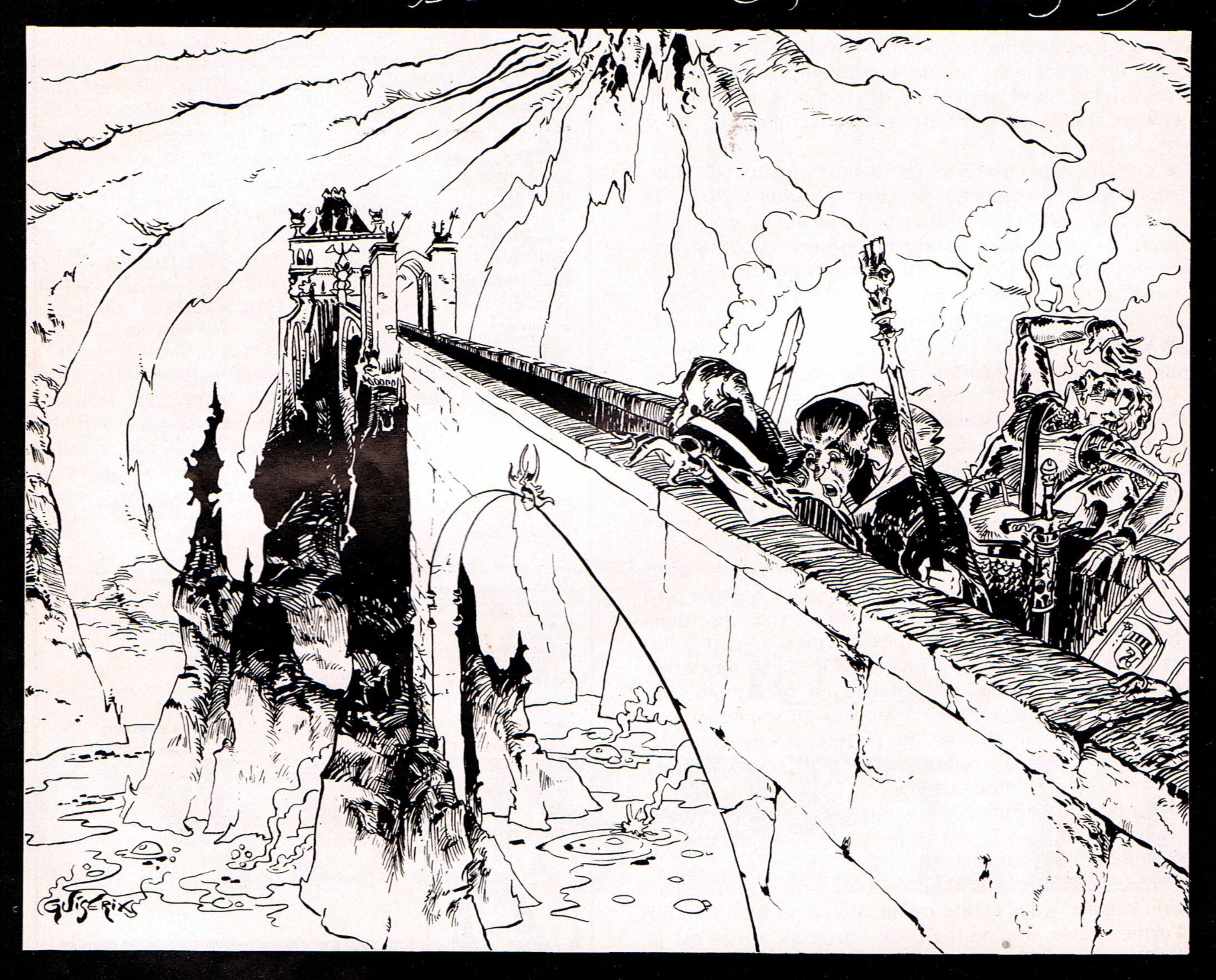
On ne peut dire que telle ou telle arme a une fonction précise... les créateurs ne cherchent qu'à obtenir l'arme idéale. La synthèse de plusieurs armes est la hallebarde qui est apparu au XVe siècle. Le fer à forme variée peut comprendre une longue pointe en son sommet, suivant que cette hallebarde est destinée à la guerre ou à la parade.

D'une manière générale, n'oubliez pas que toute arme frappe à + 2 sur le dos d'un adversaire (ou de celui qui ne voit pas arriver le coup). De plus, sur les adversaires étourdis, prostrés ou immobiles, toute arme frappe à + 4.

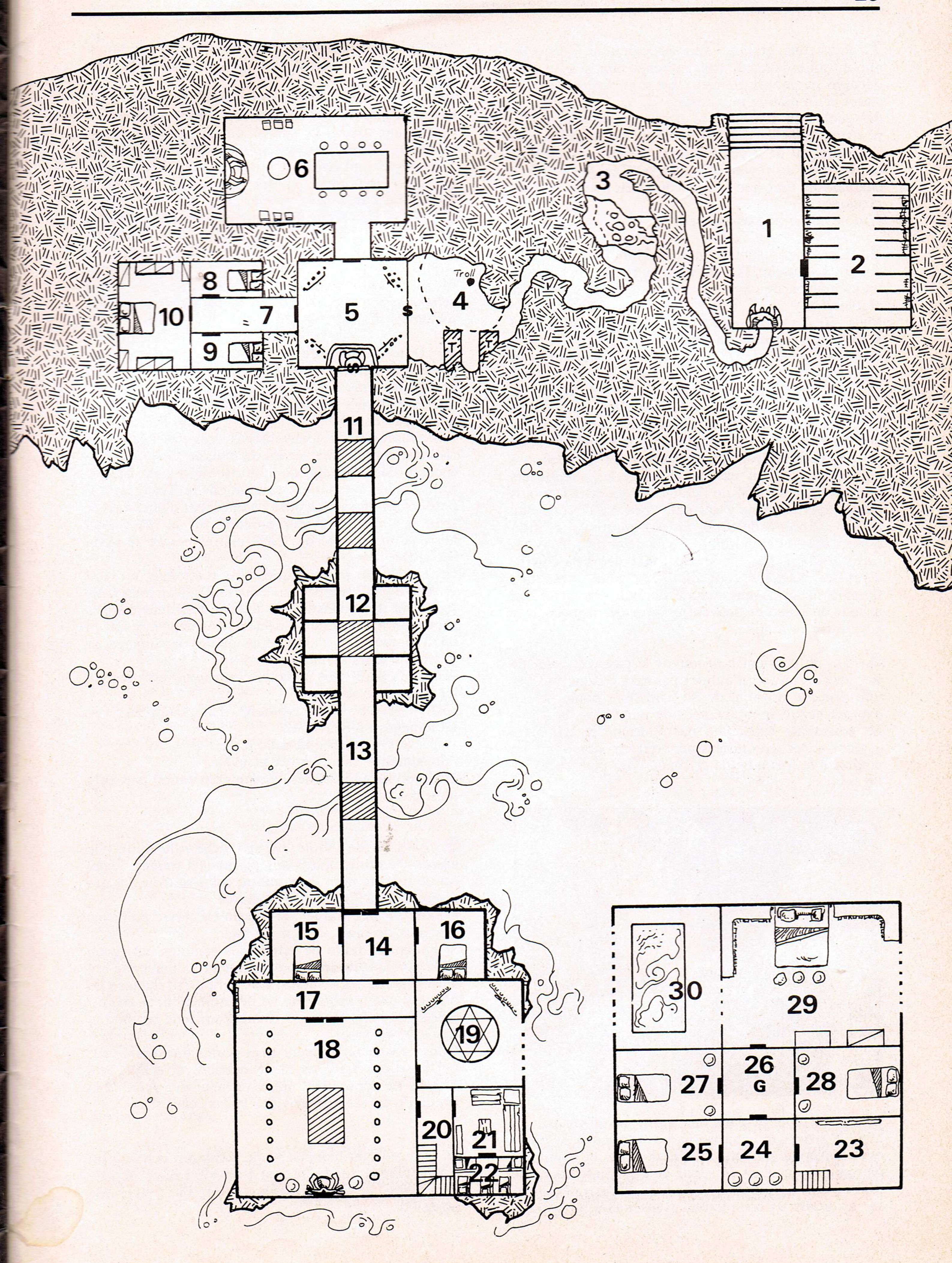
Je recommande toutefois aux D.M. de ne pas omettre le poids, la longueur, et aussi l'espace requis nécessaire à l'emploi de telle ou telle arme...

Thierry Martin

La Gorge de FAFNIR



Finies les promenades tranquilles dans des donjons sereins, vos aventuriers sont certainement maintenant aguerris et farouches et doivent réclamer périple à leur mesure. Qu'à cela ne tienne ! Invitez-les donc au cœur du pays de cendre, là où leurs cheveux risquent de blanchir, ou de roussir prématurément.
Dans un tel type de donjon, (de niveau 5 à 7), le maître de donjon n'aura plus qu'à suivre, les indications du plan et du texte. Ces informations lui fourniront toutes les indications nécessaires quant au contenu des pièces, de la position des monstres et de leurs caractéristiques.
Cependant, il est possible et même conseillé, de greffer une légende de votre crû, ainsi que des extérieurs à ce donjon, ce qui vous permettra de donner aux joueurs une aventure cohérente. Il est recommandé aux maîtres de donjon de lire soigneusement le module avant de le faire jouer. Pour jouer, munissez-vous de dés à 6 faces, 20 faces, 10 faces, 8 faces, 12 faces et 4 faces, du *« Player handbook »* de TSR et du *« Monster manual »* de TSR.



1
2
3
Troll
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
G
27
28
29
30

1. C'est une grande salle rectangulaire à laquelle aboutit un escalier de trois marches. Dans cette salle décorée de motifs religieux ne sont visibles qu'une statue d'un dieu et une porte.
Si, quelqu'un n'ayant pas prononcé le nom d'Hephaïstos tente de toucher la statue ou la porte, une boule de feu de 6 dés à 6 faces viendra le heurter ; dégâts dans un rayon de 3 mètres. Ceci se produit à chaque fois tant que le nom du Dieu n'aura pas été prononcé.
L'idole cache un passage secret.

2. Les écuries sont fermées de l'intérieur par une barre ; y sont gardés 3 chevaux lourds de guerre avec un carapaçon de cuir, AC : 8, dans un coin de leurs étables.
Mais, il y a aussi une vingtaine de Kobolds bien armés dont certains avec arbalètes :
AC 6/Mouvement : 6"/HD : - 1/HP : 4/attaques 1/ dégâts 1-6/.
En cas d'intrusion et d'explosion d'une bombe de feu, ils seront prévenus et prêts à frapper. D'abord avec des lances et des carreaux d'arbalètes ; puis en dernier recours, combattent au corps à corps à l'épée courte. Ils utiliseront tous les obstacles de l'écurie à leur avantage. En cas de victoire, les aventuriers verront dans un coin de l'étable 16 femelles Kobolds avec 4 petits qui s'y terrent : chacun d'entre eux possède 2 points de coup. Si les aventuriers les attaquent, ils se défendront jusqu'à la mort : dans un coin sous la paille se trouvent 1 000 pièces de cuivre.
Tous les Kobolds sont en livrée noire avec une flamme sur le devant comme symbole. Ils possèdent le mot de passe et peuvent essayer de négocier leur vie contre ce mot.

3. Si l'on parvient à découvrir le passage secret de derrière la statue, (n'oubliez pas qu'à chaque toucher non précédé du nom de Vulcain, une boule de feu explose venue spontanément de nulle part, la statue ne représente cependant pas Vulcain) et à le faire « jouer », les aventuriers pénètreront alors dans un couloir à la fois humide et chaud d'où peut entendre un bruit de geyser.



Ce couloir aboutit dans une grotte traversée par un bras de rivière qui charrie une eau brûlante et sulfureuse. Apparemment, il y a de loin en loin des pierres qui ont l'air de servir de guet ; attention, ce sont en fait des pièges qui s'enfoncent insensiblement sur les bords, et complètement au milieu, et précipitent ainsi le malheureux aventurier dans l'eau bouillante : 1 dé à 10 faces de dégâts par segment d'immersion.
En fait, il est impossible de traverser la rivière à cet endroit ; par contre, à l'autre extrémité de la rivière contre une paroi se trouve un chemin qui passe, invisible, au-dessus de la rivière, chemin que seuls les Troglodytes qui habitent la grotte connaissent, mais qui peut apparaître, si des aventuriers palpent le dessus des bords de la rivière.
Ces Troglodytes laisseront les aventuriers s'affaiblir en se brûlant ; ils ne les attaqueront que s'ils traversent la rivière. Autrement, ils resteront invisibles cachés dans le fond de la grotte. En cas de combat, ils se battront jusqu'au dernier avec le plus grand acharnement, car ils savent qu'ils ne peuvent pas reculer.

4. Dans cette grotte où l'on accède par un couloir glissant et sinueux, se trouve un Troll enchaîné qui embusqué dans un coin de la grotte prendra le premier aventurier par surprise. Puis combattra tout ce qui se présentera.
Les aventuriers ne peuvent pas tirer des flèches ou tout autre projectile sur lui du couloir, car alors il se cachera dans un repli de la grotte où il sera inaccessible. Si les aventuriers combattent le Troll, ils s'apercevront que ses chaînes l'empêchent d'aller vers le fond de la grotte : voir pointillé sur le plan. Ceci laissant un passage de 1 à 7 mètres contre la paroi rocheuse.
Cependant, le passage libre hors d'atteinte du Troll est barré par 2 trappes qui s'ouvrent sur un long puits se jettant droit dans un lac de lave. Les deux trappes sont identiques. Elle se déclenchent de 1 à 5 sur un dé à 6 faces, à chaque fois qu'un personnage se déplace à leurs surfaces.
Contre la paroi face à l'entrée du couloir est dissimulée une porte secrète.
Troll : AC : 4/Mouvement 12"/Attaques : 3/ Dommages : 5-8/5-8/2-12.
HP : 42/taille large : 9'
Alignement : cahotique et mauvais.
Un Troll régénère 3 dés de coups par round tant qu'il n'est pas brûlé.

5. La salle de l'idole est une riche salle ornée de lourdes tentures noires aux parements rouges, le sol est de marbre noir. Aux quatre coins se trouvent des chandeliers à 7 branches en cuivre.
L'idole est une statue de Vulcain en cuivre poli avec des yeux de rubis, de 4 m de haut.
Si quelqu'un tente de retirer ces gemmes, un rayon pétrifiant sortira des orbites frappant la personne qui aura descellé les gemmes. Elle sera alors changée en pierre si elle manque son jet de protection. Si elle est privilégiée, elle a alors 5 chances sur 6 de tomber au sol et de se briser.
Dans la salle se trouvent trois portes fermées à clef. Un passage secret se cache derrière la statue, qui s'ouvre en approchant une vive lueur des yeux de la statue ou de ses orbites vides le cas échéant.

6. La salle du banquet et de réception contient un trône, plaqué contre le mur ; on n'y trouve rien de particulier, ni d'êtres vivants. Tout est couvert de poussière.



7. Un petit corridor avec quatre portes fermées à clef, poussiéreux.

8. Une chambre avec un grand lit ne contenant rien.

9. Une chambre avec un grand lit ne contenant rien.

10. Une chambre immense avec sept armoires et un très grand lit. Les armoires contiennent de vieux habits. Dans le lit se trouve un squelette les mains jointes sur une cassette piégée (dard empoisonné mortel) qui contient 30 pièces d'or, 1 anneau et 3 gemmes. L'anneau est un anneau de « feather faull » qui ne marche qu'une fois, bien qu'il semble permanent. Et, les 3 gemmes ne sont que du verre sans aucune valeur.

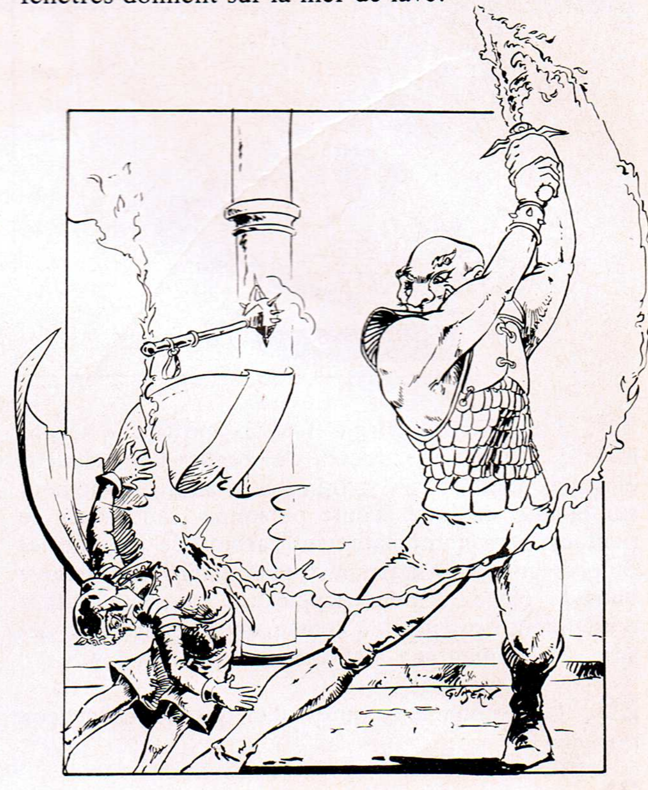
11. Un couloir donnant sur une mer de lave au centre de laquelle se trouve une île sur laquelle est construite une grande demeure. La chaleur qui règne en ces lieux est pesante et suffocante ; les personnes n'ayant pas un « resist fire » se prennent un point de coup par round pour passer dans cette immense grotte souterraine éclairée seulement par le rougeoiement de la lave en fusion...
Le pont est en marbre blanc ; il mène à une petite île où se trouve des gardes noirs (12) et à une autre île plus grande d'autres gardes noirs (13). Ce pont est piégé par quatre trappes pratiquement indécélables, ouverture (1 à 5) sur de à 6 faces, précipitant les infortunés passants dans la lave incandescente (même un « resist fire » ne peut rien pour sauver un personnage de la mort en cas de chute dans la lave).

12. Le Guet des quatre tours. En haut de chacune de ces tours (6 m de haut) se trouve un guerrier armé d'arc, de lances et d'une épée courte.
Ces guerriers AC 0 ne combattront qu'à distance et éviteront le combat au corps à corps. Changez le niveau des guerriers selon la force de votre groupe.
Il n'y a pas de portes aux tours, l'on n'y grimpe qu'avec une corde qui est descendue lors de la relève.
Sur chaque guerrier, l'on peut trouver une bague de « resist fire ». (Les personnes en armure se prennent 3 points de coup par round au lieu de un dû au fait que le métal en devient brûlant).

13. La suite du pont, avec une trappe au milieu ; à l'extrémité se trouve une porte lourde de bois épais, fermée à clef.

14. Un hall avec quatre portes, toutes fermées à clef ; il n'y a rien de spécial dans la pièce. Mais les deux géants de feu, qui couchent dans les deux chambres à côté, ont 2 chances sur 6 d'entendre du bruit et de venir, prêts au combat, lutter contre les aventuriers.
Au fond de la pièce, il y a une lourde porte de bronze sans serrure, que seule la force combinée des deux géants peut ouvrir ou son équivalent. Ainsi bien sûr qu'un Knock.

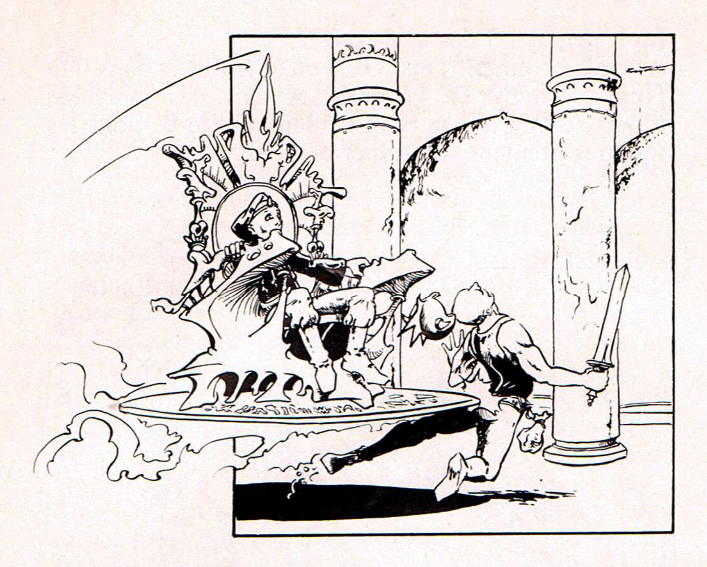
15 et 16. Deux chambres identiques avec dans chacune un très grand lit et un coffre de pierre piégé ; si l'on y touche une énorme lance barbée sort du plafond pour frapper à l'emplacement de la serrure, dégâts : 3 dés à 10 faces.
Le coffre contient : 600 GP à chaque fois et dans l'un pour 2 000 GP de gemmes. A part des fourrures d'ours, il n'y a rien d'autre dans la pièce, dont les fenêtres donnent sur la mer de lave.



GÉANTS
Dés de coup : /88/
Dés de coup : /11 + 2,5/
Nombre d'attaques : 1/
Dégâts/5 - 30/
Mouvement : 12'/immunisé contre le feu
Intelligence : faible
Alignement : loyal mauvais
AC : 3. Combattent avec des épées de feu à leur taille qui font 2 dés à 6 faces de dégâts supplémentaires par le feu. Les géants tenteront de faire des prisonniers.

17. Un très grand hall richement décoré avec une grande porte non fermée à clef, au fond du couloir de larges baies. Toutes les fenêtres sont bloquées par un « wall of force » permanent et ceci dans toute la demeure.

18. Une très grande salle à carreaux de marbre très richement décorés. Elle est peu éclairée et a trois portes toutes fermées à clef. Au fond se dresse un énorme trône. De part et d'autre, sont deux Cerbérosphères au maximum des caractéristiques (cf *Casus Belli* 1). Si une personne s'assied sur le trône, il prendra 20 dés de coup et de plus devra tirer un jet de protection. S'il le réussit, il pourra contrôler le trône qui est en fait juché sur un disque flottant de tenseur. Le trône se déplace au gré de la personne assise dessus. Un passage secret est commandé par une pression sur un relief. Un autre relief sur le bras gauche commande la trappe (si personne n'est sur le trône celle-ci marche automatiquement).



19. La salle de magie (sur la porte : « wizard lock »). C'est une pièce où règne une chaleur énorme. Une de ses extrémités donne directement sur la mer de lave. Toute personne franchissant le pentacle sera immédiatement carbonisée (pas de jet de protection). D'autre part, si le magicien se trouve dans la pièce, il peut appeler et contrôler autant d'élémenta fire (jusqu'à concurrence de 5) s'il le désire ; les élémentaux sortiront de la mer de lave.

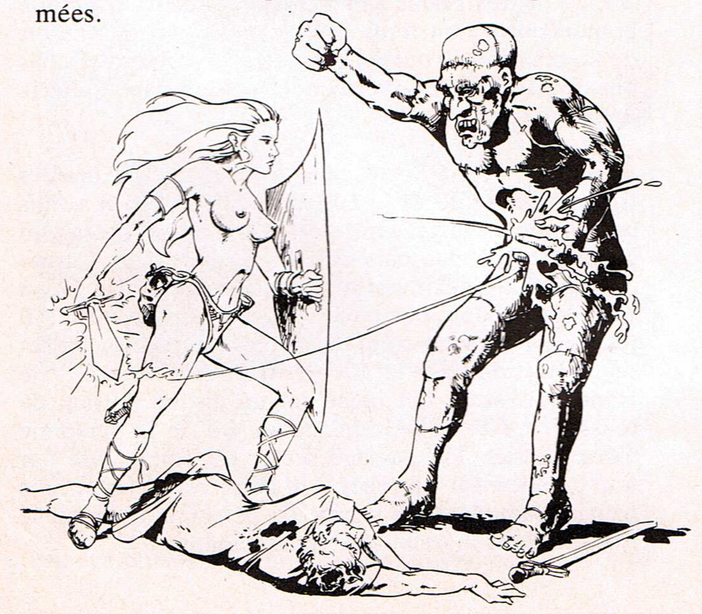
20. Un couloir avec un escalier qui monte et deux portes.

21. Une grande cuisine contenant tout le matériel nécessaire à l'élaboration de plats.

22. Une salle avec de nombreux lits et une vingtaine de personnes endormies (les esclaves du magicien), qui n'aideront pas plus le groupe que le magicien (ils sont tous idiots et ne sont donc capables d'accomplir que travaux quotidiens).

23. Une grande salle ; au mur nord est tendue une tapisserie de 6 x 6 m (valeur 700 GP). Une porte dans le coin nord ouest.

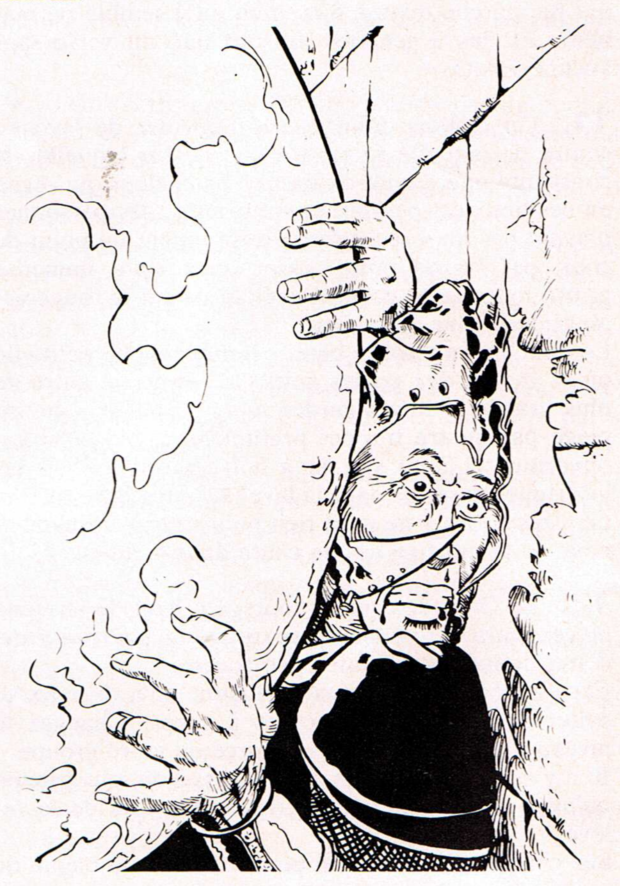
24. Une salle vide : trois Cerberosphères au maximum de leurs capacités, attaqueront tout étranger. Quand elles mourront, elles laisseront répandre un gaz mortel (jet de protection à-1). Trois portes fermées.



25. Une chambre de femme très richement décorée avec un coffre (vide).

26. Un hall avec quatre portes (toutes fermées, celle du fond est « wizard locked »). Au centre un Golem de chair (AC 9, 40 HP ; Mouvement 8", attaques : 2 ; Dégâts : 2 - 16/2-16) atteint par des armes magiques/attaquera tout intrus.

27. 28. Deux chambres avec deux Cerberosphères au maximum de leurs possibilités dans chacune. Elles sont meublées de deux grands lits et de deux coffres où on a posé des vêtements féminins : il est possible d'y trouver 2 000 GP de joyaux dans chacun.



29. Une chambre de magicien immense avec vue sur la mer de lave, un lit immense et des livres un peu partout. Il n'y a pas de livre de magie ou de livre magique, a part 3 grimoires de l'Ultime Sagesse disséminés dans la pièce. Au centre se trouvent 3 Cerberosphères.
Dans un coffre, il y a 1 000 GP et un anneau qui transformera en pierre toute personne qui le passera. Les pièces d'or sont en cuivre « fools golded » et l'anneau fait tirer un jet de protection à - 1. Les fournitures diverses de la pièce valent 10 000 GP.

30. Une pièce de marbre avec en son centre une piscine et deux Cerberosphères. Au fond de la piscine, invisible se trouve un écrin avec un « shooting star », une émeraude de 10 000 GP et collier « of magic missile » ainsi qu'une potion contre le poison.
Le magicien et sa suite ne sont normalement pas présents dans le donjon...
Mais si vous souhaitez le faire intervenir, sachez qu'il est au 8ᵉ niveau, et qu'il a 20 gardes du 5ᵉ niveau, ainsi que deux concubines.□

F.M-F

JOUEZ LES CLUBS !

Un club, c'est le meilleur moyen de faire vivre les jeux de simulation autour de vous et la Fédération peut vous y aider. D'une part, en vous mettant en contact avec les amateurs de votre région et en vous ouvrant les colonnes de la revue ; d'autre part, en vous faisant profiter de l'expérience de ceux qui ont déjà pris leur hobby en main. N'hésitez pas à nous contacter ! Et, si votre club existe déjà, donnez-lui de l'air et faites circuler votre ludophilie, en découpant le bon ci-après et en l'envoyant à la F.F.J.S.S.T. 150, Av. d'Italie - 75013 PARIS.

BULLETIN D'ADHESION

Nom de l'association : ____________________

Siège social : ____________________

Nom et adresse du président : ____________________

____

Date de création (ou de dépot des statuts) : ____________________

Enregistrée à la préfecture de ____________________

Sous le numéro : ____________________

Nombre de membres : ____________________

Montant de la cotisation annuelle : 10 F par membre de l'Association adhérente soit pour ________ membres adhérents : ________ F.

Fait à : ____________________ Le ____________________

Signature du président :



FEDERATION FRANCAISE DES JEUX DE SIMULATION STRATEGIQUES ET TACTIQUES
(FFJSST) 150, avenue d'Italie - 75013 Paris

Vous êtes passionné de jeux de simulation et de diplomacy, mais vous ne trouvez pas d'adversaires. Ne soyez plus isolé : devenez membre de la FFJSST, la fédération vous mettra en rapport avec des joueurs de votre niveau et des clubs de votre région. De plus vous recevrez régulièrement la revue de la fédération : **CASUS BELLI** qui vous tiendra informé des différentes activités organisées par les clubs ou la fédération ainsi que de l'évolution internationale du jeu de guerre. Chaque année la fédération organisera un tournoi national de jeux stratégiques et tactiques, des manifestations et une convention, auxquels les membres de la FFJSST pourront participer gratuitement.

De plus, les membres de la fédération bénéficient sur présentation de leurs cartes d'adhérent, des réductions dans différents magasins.

Bon à adresser à la FFJSST, 150, avenue d'Italie - 75013 Paris

Je désire adhérer à la FFJSST et bénéficier de ses avantages et m'engage à verser la somme de 90 F, prix de la cotisation annuelle à l'ordre de la FFJSST.

par mandat-lettre, chèque postal, chèque bancaire.

NOM ____________________

PRENOM ____________________

ADRESSE ____________________

____

CODE POSTAL ________ signature obligatoire :



NOUVELLES DU FRONT

• En vue du 2e Championnat de France de Wargames qui se déroulera prochainement à Paris, la F.F.J.S.S.T. demande à ses Clubs et adhérents de lui faire connaître, après sélection et tournois régionaux, leurs meilleurs éléments. Ceux-ci pourront participer, cet automne, à la finale du 2e Championnat de France de Wargames.
Pour en savoir plus, consultez la Fédération, 150, avenue d'Italie, 75013 Paris.

• Notre confrère d'Outre-Manche *« Phoenix »* vient de fêter son 5e anniversaire, avec son numéro 30. Très fourni (et écrit très petit !) cette revue présente un large éventail d'articles et de sujets ; mais, on sait bien que le wargame fait partie de l'air que l'on respire, chez les Anglo-Saxons !

• Les latins commencent à combler le retard, et c'est d'Italie que nous avons reçu *War* n° 0, porte-parole du Club « 3 M » (Modellisti Militari Modenesi), de Modene.



Comme il se doit dans un premier numéro, le journal fait un tour d'horizon des jeux (mettant Diplomacy sur le même plan que Yorktown d'ailleurs, ce qui à notre goût est une hérésie, mais enfin !) en omettant de parler des jeux de rôle. La présentation offset reste amateur, mais ce n'est que le n° dit « confidentiel ».

• Dans notre boîte aux lettres, nous avons reçu *« La Bataille de Nancy »*, wargame conçu par Alain Therret (30, rue Notre-Dame-des-Anges, 54000 Nancy) qui a choisi de s'éditer lui-même.
En voulant éviter l'écueil d'un jeu complexe « pour initiés », l'auteur a simplifié les règles au maximum, un peu trop à notre goût ; il semble que même un joueur novice risque de se lasser rapidement d'un déroulement de partie un peu monotone, et qui n'utilise qu'une moitié de la carte. Il existe pourtant des jeux très simples (*« Groeninghe welt »*, par exemple) qui, sur des bases vite assimilées, développent un jeu plus riche.
C'est dommage, car la présentation, disons-le, luxueuse et originale, en fait un objet agréable à posséder, quoiqu'un peu coûteux. Un cadeau à faire au profane que l'on veut amener au wargame.

□

• *Advanced Donjons & Dragons,*
de notre envoyé spécial.

Afin d'éclaircir la situation de D. & D. en France, voici le point, au jour d'aujourd'hui, sur son invasion, ses influences..., et sa cote en bourse.
Tout d'abord un guide pour le profane. Au commencement est la boîte de base. Elle permet de se familiariser avec le jeu ; et a ceci de pratique, qu'elle ne nécessite pas d'autre équipement qu'elle-même, plus quelques plans à agrandir que vous pouvez réaliser vous-même aisément.
Son seul inconvénient (pour certains d'entre vous !...) est d'être en anglais ; quelques magasins de jeux proposent une traduction « fait main », mais celle-ci reste difficile à se procurer. Deux solutions s'offrent à vous : convaincre un ami anglophone de vous aider à comprendre ou bien apprendre « sur le tas » en vous inscrivant par exemple à un club fonctionnant déjà. (Les adhérents de la Fédération ont accès à un fichier sans cesse grandissant de joueurs et de clubs).
Dans un club vous accéderez sans doute directement aux « règles avancées », qui peuvent court-circuiter la boîte de base. En effet, on y trouve cette fois toutes les informations nécessaires au jeu, dans des proportions telles que même plusieurs années ne suffisent pas à l'épuiser. A l'encontre de la boîte de base, les règles avancées ne sont pas une chose palpable, mais un ensemble où chacun puise selon ses rôles.
Ces règles se décomposent en quatre livres :

Le Dongeon Master's Guide :
Sur plus d'une centaine de pages d'écriture serrée, Gygax et ses collaborateurs ont réuni tous les éléments permettant de recréer un jeu cohérent et soucieux du détail ; on s'y déplace comme dans la vie courante, ce qui permet de régler les imprévus par simple référence à la réalité. On y explique la manière de créer point par point le monde où évolueront les personnages depuis les écosystèmes et les régimes politiques jusqu'au temps qu'il vous reste à vivre si vous contractez la typhoïde, en passant par les chances que quinze mendiants viennent vous ennuyez si vous avez fait l'aumône à l'un d'eux pour obtenir un renseignement.
Un ensemble de tables règle toutes les formes de combat et vous permet de générer des éléments suivant un hasard cohérent lorsque votre imagination vient à dijoncter !

Le Player Handbrook :
Une montagne de renseignements si vous êtes de « l'autre côté », de celui du personnage ; en effet, une fois sorti des étiquettes « guerrier », « magicien », « clerc », etc... chacun peut revêtir une personnalité aux reflets multiples. Dans ce volume, tout l'habillement, armes, tables de combat, des centaines de pouvoirs magiques, sont expliqués un à un, dans le détail. Tout ce qu'un personnage doit savoir est décrit dans ce livre.

Le Monster Manual :
Pour ceux « d'en face », les combattre ou les convaincre de vous aider. Ce volume ne devrait pas être connu des personnages (condition rarement remplie). Le « D.M. » y puise les monstres dont il peuplera son Donjon avec toutes leurs caractéristiques sous une forme « standardisée » (cf. « Devine qui vient dîner ce soir » dans ce même n°).

Gods, Demi-Gods, et Deities :
Ce volume a deux rôles. Il regroupe les Dieux et Héros des diverses mythologies humaines, y compris par exemple ceux de HP Lovecraft et les dieux indiens ; cet ouvrage est très utile aux Clercs, il esr logique qu'un clerc agisse suivant une ligne théologique définie : il y trouvera donc la psychologie de son Dieu).
D'autre part, à partir d'un certain niveau, les personnages n'ont plus guère de point commun avec les simples mortels. Les Demi-Dieux remplacent les monstres au bout de leurs armes.
Rappelons que tous ces livrets sont en anglais ; les exigences commerciales des auteurs ralentissent lourdement leur traduction en français. Accès donc uniquement si vous connaissez l'anglais, ou si vous possédez le Franglais « élémentaire » comme dit précédemment.

• *Les accessoires de D & D,*
1re hypothèse : vous allez fréquemment à Londres, pas de problèmes, on y trouve tout ce qu'il faut chez Games Workshop.
2e hypothèse : ni vous, ni l'un de vos amis ne franchit, même occasionnellement, le Channel dans ce cas vous trouverez en France :
Les dés : lorsque vous avez autour d'une table cinq à huit joueurs plus le « Dongeon Master », il est recommandé d'avoir plusieurs jeux de dés pour éviter pagaille et perte de temps.
Les figurines : en plomb, de 20 mm en moyenne, ces figurines, d'une finition parfois exceptionnelle, peuvent être peintes, avec des peintures à maquette de type courant. Leur utilité est, outre le support à l'imagination, de figurer l'ordre de marche et les positions des personnages sur le plan que le D.M. fait découvrir petit à petit. Les situations incongrues sautent ainsi aux yeux ; par exemple : trois personnages combattant de front dans un couloir de 1 mètre de large.
Les Américains fabriquent des décors entiers de Donjons, façon décor de train électrique ; ce système nous semble être un frein à l'imagination (essayez de réaliser la maquette du module contenu dans ce numéro !)...
Les modules : édités par la maison-mère de D. & D., ces modules sont semblables à « La Gorge de Fafnir » de ce C.B. n° 4 : c'est-à-dire le plan d'un « donjon » qui peut être une forteresse, un repaire souterrain, les couloirs d'une cité oubliée ou d'un sépulcre ; plan détaillé avec toutes les pièces décrites une à une, leur mobilier, les trésors et pièges renfermés, ainsi que les monstres hantant le « Donjon » avec toutes leurs caractéristiques. Un plan de la région est souvent joint, avec un commentaire permettant de tisser la toile de fond, de l'aventure (légende, fait de guerre,

personnage cherchant un objet dérobé à sa famille, etc...).
Les feuilles de personnages : des carnets de feuilles imprimées où vous inscrivez toutes les caractéristiques de vos personnages. Leur niveau de force, intelligence, etc., que vous avez tiré aux dés, et tout ce qu'ils possèdent comme matériel, armes, sort pour les magiciens, capacité de vol pour les voleurs, comptabilité des trésors, point de vie, niveau, etc...
Des couloirs et pièces : des feuilles cartonnées représentant des dallages, des pierres brutes, des planches (qui peuvent devenir des tables, des ponts) et des escaliers droits ou en colimaçon. Vous découpez vous-même dans ces planches de format 21 × 29,7 de façon à avoir un échantillonnage de couloirs larges et étroits, de pièces de toute taille que vous placez devant les figurines au fur et à mesure que les joueurs découvrent ces lieux. Ils vous permettent d'expliciter aux joueurs des pièces de forme biscornue sans avoir à donner de descriptions plus ou moins claires.

● *Où trouver cela à Paris...*
Les quatre livres de règles et la boîte de base se trouvent dans les boutiques de jeux « spécialisés », ainsi que, par correspondance, au Club Jeux Descartes. Les figurines commencent à être distribuées, mais toutes les références ne sont pas encore disponibles. La situation va s'améliorer ; dès juillet vous pourrez vous procurer des assortiments « choisis », ainsi qu'un éventail de modules toujours par correspondance au Club Jeux Descartes.
Les feuilles de personnages et les couloirs se trouvent, suivant les arrivages, à la boutique-pilote Jeux Descartes et à l'Œuf Cube (adresses dans ce n°). Les livres sont vendus environ 140 F l'un. Le prix des figurines oscillent entre 4 et 72 F, selon modèle et qualité...
Casus Belli se propose de réaliser une feuille de personnages type bilingue ; la maquette se prépare. La feuille de personnages paraîtra dans C.B. n° 5.

□

L'article sur *« Drive on Stalingrad »*, que nous avons publié dans le n° 2 de *Casus Belli*, nous a valu un important courrier. Il ressort que le jeu *« Drive on Stalingrad »*, vous pose pas mal de problèmes. Précisons...

1. En ce qui concerne l'Errata, déjà mentionné dans le n° 2, il est presque indispensable. Ceux qui auront eu la bonne fortune de le trouver dans la boîte sauront de quoi je parle, les autres pourront toujours le commander chez S.P.I., 257 Park Avenue South N.Y. 100010 (Etats-Unis) ; ou mieux chez Simpubs Limited, Oakfield House, 60 Oakfield Road, Altrincham, Cheshire WA 15 OBR (Grande-Bretagne) qui est la succursale britannique de S.P.I. N'oubliez pas, dans les deux cas, de joindre un coupon-réponse international.
2. Au sujet des fameux « deadlines ». Ils permettent au joueur Allemand de doubler les points de victoire qu'il obtient par la capture d'une ville précise, il est normal que les délais soient courts. En ce qui concerne la ville de Voronezh, quelques « overruns » judicieusement placés, permettront à la Wermacht — surtout si le joueur Soviétique n'a laissé qu'une force de couverture sur la ligne de front du 28 juin 1942, installant sa ligne principale de résistance sur le Don —, de percer pendant la phase de mouvement, ce qui permettra aux Panzerdivisionnen et aux Motorisiertdivisionnen d'attaquer la ville lors de la première phase de combat. D'accord, même avec ça la capture de ce nœud ferrovier d'importance stratégique évidente est difficile... Historiquement, les combats y furent très durs et les Allemands ne s'emparèrent que de la moitié de la ville.
Pour la prise de Rostov, mêmes remarques que précédemment ; en général cette ville-clé du Caucase tombe durant le troisième tour.
3. Certains déplorent qu'avec un « Overrun », l'on puisse arriver à détruire des unités. Si c'est le cas pour la plupart des divisions soviétiques ou pour les divisions axistes, c'est tout autre chose avec les divisions allemandes ; celles-ci ne peuvent être détruites par « overrun » que si elles sont encerclées ou si elles ont perdu déjà au moins deux échelons (ceci n'est pas dans la règle, mais se vérifie en pratique...).
D'aucuns déplorent aussi que l'élimination sur « overrun » n'est pas réaliste. Ma tache n'est pas de défendre le jeu, mais je leur rappellerai qu'un tour est égal à cinq journées, et que les divisions soviétiques, qui sont celles qui succombent le plus souvent à l'« overrun », avaient en 1942 une tendance à la débandade. D'autre part, elles étaient loin d'être à effectifs complets (juste quelques semaines avant le démarrage de l'offensive allemande, il y avait eu une contre-offensive russe sur Karkov, qui s'était soldé par un retentissant échec).

4. Certaines personnes expriment leur déception devant le système aérien et notamment le déplacement des flottes aériennes par voie ferrée. Un lecteur nous a proposé le système suivant : les flottes aériennes (soviétiques et allemandes) peuvent au cours de la phase de mouvement, être transférées dans une ville conquise depuis au moins un tour franc dans la limite de leurs rayons d'actions ; ces mêmes flottes aériennes pouvant être utilisées durant la phase de combat qui précède immédiatement leur transfert. (Pour ceux qui possèdent *« Third Riech »*, cette règle leur rappellera sûrement quelque chose !).
5. Enfin des joueurs ont exprimé des réserves sur l'équilibre de la simulation, prétendant même qu'il est impossible d'obtenir une partie nulle du côté allemand. Ces joueurs soutiennent que le Soviétique, en installant les troupes, qu'il a le droit d'installer, autre part que sur la ligne du 28 juin 1942, ou ses abondants renforts du premier tour, à l'est du Don, peut ainsi bloquer toute avance allemande. Cette assertion est fondée sur la règle 10.23 qui interdit tout passage du Don, si l'ennemi tient la case dans une zone de contrôle et s'il n'y a pas de pièce amie pour recueillir l'unité qui franchit le fleuve.
Il suffit ainsi d'établir une ligne de façon à ce que les cases justes à l'est du fleuve soit dans une zone de contrôle, pour empêcher tout franchissement. Ceci suivant ce schéma ;

Cependant l'Errata corrige cette règle en stipulant « qu'aucune unité ne peut traverser le Don dans une zone de contrôle d'une unité ennemie, *elle-même adjacente au fleuve,* à moins que cette case ne soit occupée par une pièce amie ».
Mises au point faites, je vous souhaite bon jeu...

□

HELP !
C'est bien un S.O.S. que nous vous lançons aujourd'hui. Nous sommes en effet littéralement noyés... par vos coups de téléphone. L'équipe de C.B. étant réduite, et ne possédant qu'une seule ligne téléphonique, il nous est malheureusement bien difficile de vous répondre ainsi avec le maximum d'efficacité ; d'autre part, le temps que nous passons au téléphone à vous répondre, pénalise, à un certain pourcentage, la sortie de votre magazine favori... !



Et comme vos demandes de renseignements se ressemblent bien souvent... Alors écrivez-nous plutôt... Ceci nous permettra de regrouper vos questions, et ainsi d'élaborer des réponses plus complètes, que nous publierons dans C.B.
A tous, nos mercis !
En vrac, quelques réponses.
Où jouer :
● Les clubs de wargames sont nombreux et toujours en évolution. Il nous est alors bien complexe de publier une liste et fort ennuyeux de rechercher une adresse, (nous ne possédons d'ailleurs pas la liste complète !) et de vous la communiquer par téléphone. Les adhérents de la FFJSST peuvent obtenir les adresses des clubs en écrivant : 150, avenue d'Italie, 75013 Paris.
● D & D en région parisienne, nous avons signalé une adresse dans le C.B. n° 3. A Paris, un club fonctionne dans un établissement scolaire ; ce qui exige donc aux amateurs, tact et diplomatie. Les coordonnées de ce club vous seront communiquées sur simple demande, accompagnée d'une enveloppe timbrée à votre adresse.
● Il est rappelé qu'en adhérant à la FFJSST (90 F par an), vous bénéficierez d'un abonnement gratuit d'un an (soit 4 numéros) à C.B.
● Votre collection de C.B. est incomplète ? Les premiers numéros sont encore disponibles. Les commandes sont reçues, 5, rue de la Baume, 75008 Paris. Attention, aucun envoi n'est fait contre-remboursement.
● Nous rappelons aux clubs que cette page leur est consacrée. Si vous désirez annoncer quelques informations concernant votre activité, n'hésitez pas à nous les faire parvenir. Surtout pas par téléphone... les paroles s'envolent et les messages gribouillés sur un petit bout de papier également. A vos plumes !

JEUX DE REFLEXION : COMMENT CHOISIR ?



Mastermind, Rubik's cube, Othello... tous les jours de nouveaux amateurs découvrent ces jeux de réflexion.

Mais aussi tous les jours de nouveaux jeux apparaissent et bien souvent, sous un nom mystérieux, dans une splendide boîte soigneusement scellée, se cache un jeu sans intérêt.

Comment s'y reconnaître ? Comment être utilement conseillé ?

La solution, découvrez-la avec les relais-boutiques Jeux Descartes.

Les relais-boutiques Jeux Descartes, ce sont 52 spécialistes qui vous proposent en permanence un large choix de jeux de réflexion. Des jeux connus, des grands classiques, mais aussi la gamme Jeux Descartes comportant plus de 250 jeux originaux, sélectionnés dans le monde entier et souvent introuvables en France : casse-tête, jeux stratégiques, wargames, jeux électroniques, etc.

Visitez le relais-boutique Jeux Descartes de votre région. Vous y trouverez tous les avantages d'un véritable spécialiste : une gamme étudiée, la possibilité d'examiner tous les jeux, des conseils pratiques, des informations sur le monde du jeu.

Et votre spécialiste Jeux Descartes vous réserve d'autres avantages : il vous remettra gracieusement le luxueux catalogue tout en couleur de la gamme Jeux Descartes. Liste des relais-boutiques et bon pour un catalogue gratuit : voir page 27

En devenant membre du Club Jeux Descartes, vous pourrez bénéficier de services privilégiés, par exemple une réduction permanente de 10 % sur tous les articles sélectionnés dans le catalogue Jeux Descartes.

Votre spécialiste Jeux Descartes, c'est le partenaire idéal pour découvrir le monde du jeu de réflexion.

